

# Kvinnor, datorspel och inläring

- en finlandssvensk syn på ett internationellt fenomen

Matilda Ståhl

Avhandling för pedagogie magisterexamen

Pedagogiska fakulteten

Åbo Akademi

Vasa 2014

## ABSTRAKT

---

Författare

Årtal

Ståhl, Matilda

2014

---

Arbetets titel

Kvinnor, datorspel och inläring  
- en finlandssvensk syn på ett internationellt fenomen

---

Opublicerad avhandling i pedagogik för pedagogie magisterexamen  
Vasa: Åbo Akademi. Pedagogiska fakulteten.

Sidantal: 118

---

Referat

Avhandlingens primära syfte är att kartlägga faktorerna kring flickors och unga kvinnors relation till datorspel och spelande och utreda den pedagogiska potentialen i de här faktorerna.

Avhandlingens sekundära syfte är att ställa ett internationellt fenomen i relation till en finlandssvensk verklighet

Forskningen är kvalitativ till sin karaktär och teoretisk till sitt upplägg. Forskningsansatsen är kritisk teoretisk analys.

Avhandlingen består i huvudsak av två delar där båda delarna strävar till att svara på ett av avhandlingens syften. Den första delen av avhandlingen diskuterar flickors och unga kvinnors spelande ur olika synvinklar. Avhandlingens andra del diskuterar hur fenomenet datorspel och inläring kunde inkluderas i en pedagogisk verksamhet på olika nivåer.

Det resultat som svarar på avhandlingens första syfte är sju stycken faktorer som har stor inverkan på såväl flickors och unga kvinnors spelande som pedagogiken kring fenomenet. De sju faktorerna är *framtidsutsikter, färdigheter, värderingar, identitet, könsuttryck, social miljö* och *inkörsportar*. Skolan har ett ansvar att stöda flickor och unga kvinnor med den här typen av fritidsintressen, bland annat för att skapa och upprätthålla en jämställd skola. Avhandlingens andra syfte resulterade i en analys där fenomenet närmar sig skribentens verklighet genom pedagogisk förankring, nationella läroplansgrunder och den lokala lärarutbildningen. Lärare som önskar använda datorspel i undervisningen kan motivera det med pedagogiska argument.

---

Sökord

datorspel, inläring, flickor, kvinnor, genus, video games, education, gender

# Innehåll

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1 Inledning .....</b>  | <b>1</b>  |
| 1.1 Bakgrund och val av ämne .....                                | 1         |
| 1.2 Avhandlingens syfte.....                                      | 3         |
| 1.3 Avhandlingens struktur.....                                   | 3         |
| 1.4 Centrala begrepp.....   | 4         |
| 1.5 Forskningsansats.....   | 5         |
| <b>2 Kvinnor .....</b>  | <b>6</b>  |
| 2.1 Begreppsutredning gällande genus och jämställdhet .....       | 7         |
| 2.2 Genusperspektiv i skolan då och nu .....                      | 8         |
| 2.3 Genusperspektiv i läroböcker och litteratur .....             | 10        |
| 2.4 Genusperspektiv i datorspel – sammanfattande diskussion ..... | 13        |
| <b>3 Datorspel .....</b>  | <b>15</b> |
| 3.1 Begreppsutredning.....  | 15        |
| 3.2 Datorspelens historia i korthet .....                         | 18        |
| 3.3 Datorspel och inläring .....                                  | 20        |
| 3.3.1 Inläring i olika typer av spel .....                        | 24        |
| 3.3.2 Datorspel, etik och kulturella modeller .....               | 25        |
| 3.3.3 Datorspel och identitet .....                               | 29        |
| 3.3.4 Datorspel och andra modaliteter .....                       | 32        |
| 3.3.5 Inläring inom onlinegemenskaper .....                       | 35        |
| 3.3.6 Datorspel och inläring – sammanfattande diskussion .....    | 37        |
| <b>4 Kvinnor och datorspel .....</b>                              | <b>39</b> |
| 4.1 Datorspel ur ett genusperspektiv .....                        | 39        |
| 4.1.2 Datorspel och avatarproblematiken .....                     | 44        |
| 4.2 Kvinnor och spelkulturen .....                                | 49        |
| 4.3 Kvinnor och spelkulturen online .....                         | 52        |
| 4.4 Kvinnor och spelindustrin .....                               | 58        |
| 4.5 Varför uppmuntra kvinnors spelande .....                      | 60        |
| 4.6 Att skapa spel för kvinnor .....                              | 62        |

|  |            |
|--|------------|
| 4.6.1 Flickor skapar spel .....  | 65         |
| 4.6.2 Att skapa spel för alla .....  | 66         |
| 4.7 Flickor och datorspel – avslutande diskussion .....                    | 67         |
| <b>5 Datorspel i en pedagogisk förankring .....</b>                        | <b>70</b>  |
| 5.1 Modersmålets didaktik ur ett datorspelsperspektiv .....                | 71         |
| 5.2 Bildkonstens didaktik ur ett datorspelsperspektiv .....                | 75         |
| 5.3 Multimodalitet ur ett datorspelsperspektiv .....                       | 78         |
| 5.4 IKT och inläring ur ett datorspelsperspektiv .....                     | 79         |
| 5.5 Lek och inläring ur ett datorspelsperspektiv .....                     | 80         |
| 5.5.1 Lek och inläring .....   | 80         |
| 5.5.2 Lekens förutsättningar .....   | 82         |
| 5.5.3 Spel, lek och inläring .....   | 84         |
| 5.6 Datorspel i en pedagogisk förankring – sammanfattande diskussion ..... | 87         |
| <b>6 Styrdokument .....</b>  | <b>89</b>  |
| 6.1 Läroplansgrunder .....   | 89         |
| 6.1.1 Läroplansgrunderna 2004 .....  | 90         |
| 6.1.2 Läroplansgrunderna 2016 .....  | 92         |
| 6.1.3 Läroplansgrunderna och datorspel – sammanfattande diskussion .....   | 94         |
| <b>7 Lokal förankring .....</b>  | <b>96</b>  |
| 7.1 Pedagogiska fakulteten vid Åbo Akademi .....                           | 96         |
| 7.2 Forskning vid Åbo Akademi inom digitalt lärande .....                  | 96         |
| 7.3 Datorspel i en lokal förankring – sammanfattande diskussion .....      | 98         |
| <b>8 Avslutande diskussion och resultat .....</b>                          | <b>99</b>  |
| 8.1 I avhandlingens slutskede .....  | 102        |
| 8.1.1 Trovärdighet och tillförlitlighet .....                              | 102        |
| 8.1.2 Avslutande kommentarer .....   | 103        |
| 8.1.3 Förslag till vidare forskning .....                                  | 103        |
| <b>Litteraureförteckning .....</b>   | <b>105</b> |
| <b>Bildkällor .....</b>  | <b>113</b> |

# 1 Inledning

”Let me begin with a warning: You are about to hear a message that – while absolutely true – will fly in the face of the prevailing wisdom about computer and video games. Summed up in a sentence it goes like this: computer and video games aren’t as bad as you think they are – in fact, there’s good reason to believe that they do a tremendous amount of good.” (Prensky, 2006, s.xv)

## 1.1 Bakgrund och val av ämne

Jag väljer att inleda min avhandling med ett citat ur Marc Prenskys *Don’t Bother Me Mom – I’m Learning!* (2006). I media framställs datorspel ofta om inte som våldsframkallande så åtminstone som meningslösa tidsfördriv. Under senare tid har däremot forskning visat att det finns en oerhörd pedagogisk potential i datorspel och samtidigt har intresset för IKT, informations- och kommunikationsteknik, ökat även i skolsammanhang.

Dessvärre uppfattas datorspel fortfarande som en aktivitet som främst lämpar sig för pojkar. Elisabeth Hayes konstaterar i *Girls, Gaming, and Trajectories of IT Expertise* (2008, s.221): “Social norms identified by children a decade ago still are likely to be in place today: it is more socially acceptable for boys to play a lot of video games than for girls, and certain games, particularly games that emphasize fighting, are assumed to be inappropriate for girls”. Normen som stigmatiserar flickors spelande verkar vara svår att bryta och många flickor och unga kvinnor hemlighåller sitt spelande. Generellt sätt kan man konstatera att eftersom kvinnors spelande hämmas av sociala faktorer resulterar det i att de inte utvecklar samma färdigheter som sina jämnåriga av manligt kön. Färdigheterna som de manliga spelarna uppnår genom spelandet är ofta relaterade till kunskaper inom IKT. Eftersom digitalt kunnande förutsätts i många yrken idag resulterar stigmatiseringen av flickors spelande att de har sämre förutsättningar på arbetsmarknaden. Den här avhandlingen ämnar diskutera datorspelens pedagogiska potential och hur den kan utnyttjas i skolsammanhang. Dessutom framhålls vikten av att även flickor och unga kvinnor får ta del

av de glädjeämnen och färdigheter datorspelade innebär.

Under mina studier i pedagogik tangerade vi i all hast datorspel som inspirationskälla inom undervisningen i modersmål och litteratur. Ett tankefrö såddes och jag beslöt mig för att skriva min kandidatavhandling om datorspel och inläring. Under resans gång blev jag förbryllad då jag insåg att merparten av litteraturen jag bekantade mig med diskuterade pojkars spelade. Eftersom jag själv tillhör kategorin flickor eller kvinnor som spelar datorspel blev jag allt mer frustrerad över att flickors spelade knappt nämndes. Därmed var jag väl medveten om att det även finns flickor som tycker om att spela olika typer av spel, även våldsamma sådana. Jag skrev min kandidat utgående från den litteratur jag hade men beslöt mig redan då för att min magisteravhandling skulle fokusera på flickors spelade. Under tiden hade jag blivit vanare att söka litteratur och hittade forskning som fokuserade på flickors spelade, men det utgör fortfarande endast en liten del av datorspelsdiskussionen. Min förhoppning är att den här avhandlingen kunde bredda den diskussionen.

Avhandlingens upplägg har varierat under resans gång. Inledningsvis var tanken att jag skulle genomföra aktionsforskning i form av ett spellabb för flickor i högstadieåldern. Tanken var att jag skulle öka förståelsen för flickor som spelar datorspel genom att spela och diskutera med flickorna i spellabbet. Jag ansökte om medel för att göra spellabbet så givande som möjligt för flickorna men min ansökan avslogs. Eftersom jag ansåg att det spellabb som jag kunde erbjuda utan medel utifrån inte var tillräckligt givande för flickorna tog jag beslutet att göra en helt teoretisk avhandling. Avhandlingens struktur diskuteras närmare i kapitel 1.3.

Mitt personliga intresse för datorspel har naturligtvis fungerat som drivkraft i genomförandet av den här avhandlingen. Många av de inläringssituationer i samband med spelade som diskuteras är för mig bekanta. Men mitt personliga engagemang i temat har även resulterat i en viss problematik. Stigmatiseringen av kvinnors spelade förekommer även på universitetsnivå, att ställa sig upp och presentera ett intresse som jag tidigare hemlighållit har varit utmanande men har resulterat även i en personlig mognad. Dessutom har det funnits stunder då det har krävts mycket självdisciplin att jobba vidare och inte börja

spela istället. Att läsa om hur givande det är att spela datorspel men att själv inte få spela är ungefär som att läsa kokböcker hela dagarna utan att få äta något själv.

I juni 2013 fick jag möjligheten att presentera min forskningsplan under NYRIS 12, en konferens i Tallinn med digitala ungdomskulturer som tema. Att få synpunkter på min forskningsplan från forskare från olika håll i Europa var samtidigt skrämmande som utvecklande och oerhört givande. Jag önskar att fler skribenter på magisternivå fick den här chansen att jobba med kvaliteten på den egna avhandlingen.

## **1.2 Avhandlingens syfte**

Avhandlingens primära syfte är att kartlägga faktorerna kring flickors och unga kvinnors relation till datorspel och spelande och utreda den pedagogiska potentialen i de här faktorerna.

Avhandlingens sekundära syfte är att ställa ett internationellt fenomen i relation till en finlandssvensk verklighet.

## **1.3 Avhandlingens struktur**

Avhandlingen består i stora drag av fyra olika delar varav inledningen är den första där problematiken presenteras. Den andra delen, huvudkapitel två till fyra, diskuterar flickors och unga kvinnors datorspelande ur ett pedagogiskt perspektiv. Kapitel två poängterar vikten av jämställdhet även i lärandesituationer. I kapitel tre diskuteras den inläring som sker i samband med spelande och kapitel fyra fokuserar på flickors och unga kvinnors spelande.

I den tredje delen som utgörs av kapitel fem till sju är tanken att ett internationellt fenomen ska landa i en finlandssvensk och Österbottnisk pedagogisk verklighet. I kapitel fem studeras datorspelande ur en rad didaktiska synvinklar. I kapitel sex diskuteras spelande i relation till

styrdokument i form av läroplansgrunder, såväl den nuvarande som den kommande. Kapitel sju avser att ställa avhandlingen i relation till övrig forskning vid Åbo Akademi i Vasa.

Den avslutande diskussionen utgör avhandlingens fjärde del.

Avhandlingen innehåller en rad engelska citat. Det beror till en del på att merparten av teorin bakom avhandlingen är internationell och därmed är skriven på engelska. Som skribent har jag tagit beslutet att inte översätta citaten, delvis för att översättningarna kunde ge ett styligt intryck och delvis för att engelskan har en klar koppling till datorspelsvärlden. De flesta spel spelas på engelska och spelar man tillsammans med någon annan är engelska det språk som används, vilket naturligen leder till förbättrade färdigheter i språket hos de elever som spelar datorspel. Med den här motiveringen har jag låtit de engelska citaten stå på originalspråk.

Eftersom avhandlingen är väldigt omfattande och tät i fråga om teori har jag valt att låta bilderna ha ett stort utrymme. Jag valde även att ta med bilderna i hänvisningen av bildkällorna för att underlätta för läsaren då få av bilderna har någon angiven upphovsman. Eftersom bilderna resulterade i en omfattande hänvisning av bildkällor har den på grund av sitt omfång inte placerats i början av avhandlingen som är praxis i vetenskapliga arbeten utan finns nu i slutet av avhandlingen.

## **1.4 Centrala begrepp**

I engelskans *video games* ingår såväl spel på datorer som konsolspel. Eftersom svenskan saknar en motsvarande term som omfattar alla former av digitala spel kommer jag att använda mig av termen datorspel men ändå syfta till alla de typer av spel som finns under kategorin video games och inte enbart till spel på dator. När jag diskuterar den pedagogiska potentialen i datorspel syftar jag till spel med underhållningssyfte och inte till inlärningsspel. Vid ett fåtal tillfällen diskuteras inlärningsspel och då anges det att det är inlärningsspel som åsyftas.

Eftersom kvinnliga spelare är ett bärande tema i avhandlingen förekommer både *flickor* och



*kvinnor* frekvent som begrepp. Då jag diskuterar personer av kvinnligt kön som inte är myndiga använder jag begreppet flickor. Med *kvinnor* syftar jag till personer av kvinnligt kön mer generellt, oavsett ålder. I de diskussioner där jag enbart syftar till personer av kvinnligt kön i vuxen ålder framgår det av sammanhanget, exempelvis då det gäller yrkesverksamma kvinnor. I avhandlingen förekommer även *hen* som begrepp. Eftersom genus är en väsentlig del av avhandlingen vill jag inte anta att spelaren generellt är en *han* eller en *hon*. Dessutom undviker jag gärna att hänvisa till spelaren som *han* eller *hon* eftersom det är aningen osmidigt i längden.

Vidare kommer begreppet *literacy* eller litteracitet användas i avhandlingen. Med litteracitet avses såväl läsande som skrivande som sker i en social samverkan. (Kulbrandstad, 2006)

## 1.5 Forskningsansats

Avhandlingen är *kvalitativ* till sitt upplägg eftersom den kartläggning som utgör avhandlingens struktur syftar till att öka förståelse. Bell (1993) hävdar att öka förståelsen är grunden för en kvalitativ studie. *Fenomenologi* kunde tänkas vara avhandlingens forskningsansats eftersom fokus ligger på ett fenomen och att förstå essensen av det (Smith, 2013). Däremot är fenomenologin empiriskt inriktad medan den här avhandlingen har en teoretisk ansats. Avhandlingen styrs inte av forskningsfrågor utan av två syften i relation till den *kritiskt teoretiska forskningsansatsen* och *kritisk analys som forskningsmetod*. Genom att metodiskt studera, jämföra och diskutera teorier och forskning från olika områden har jag försökt hitta svar på den problematik som framgår i mina syften. Upplägget kan även ses som teoriutveckling i en form av tankeoperationer och slutledningar som resulterar i två modeller. Avhandlingen innehåller även spår av innehållsanalys, något Lennart Hellspong och Per Ledin diskuterat i *Vägar genom texten - Handbok i brukstextanalys* (1997). De poängterar att innehållet i en text inte är statiskt utan påverkas av läsaren och den situation hen befinner sig i. Vidare pekar de på att man kunde använda innehållspotential som begrepp i relation till läsaren kontext. Avhandlingen fokuserar på teorier och forskning om kvinnors spelande i relation till inlärning i en vetenskaplig kontext.

## 2 Flickor – ur ett genusperspektiv

I följande kapitel kommer temat flickor att behandlas ur ett jämställdhetsperspektiv. Inledningsvis reds en rad jämställdhetsbegrepp ut, dessutom diskuteras skolan ur ett genusperspektiv både i fråga om samtid men även ur en historisk synvinkel. Vidare behandlas läroböcker och litteratur ur ett genusperspektiv. Avslutningsvis knyts genussynvinkeln ihop med avhandlingens tema, flickors datorspelande.

Malin Gustavsson konstaterar i *Jämställdhetsarbete i praktiken – Erfarenheter från andra stadiets utbildning på svenska* (2012) att såväl i det övriga livet som i skolan borde var och en bemötas jämställt, men så är alltid inte fallet. Flickor och pojkar inte bara bemöts utan bedöms olika. Exempelvis tyder forskning på att flickor lättare får höga betyg i matematik än pojkar, men att det motsatta gäller inom modersmål. Därmed kan man se att barn och unga inte ses som individer utan som representanter för sitt kön och de förväntningar som hänger ihop med könet i fråga. Gustavsson (2012, s. 19) citerar här *Lag om jämställdhet mellan kvinnor och män* (609/1986) *Åtgärder för främjande av jämställdheten vid läroanstalter* (232/2005, 6 b §).

Särskilt avseende skall fästas vid att kraven på jämställdhet tillgodoses när studerande antas, undervisningen ordnas och studieprestationerna bedöms samt vid åtgärder som avser att förebygga och undanröja sexuella trakasserier och trakasserier på grund av kön.

Inte nog med att könstillhörigheten påverkar skolvardagen för barn och unga så kan man även lägga märke till könsskillnader i såväl studieinriktning som yrkesval. När de unga står inför olika valsituationer kan de uppleva att en del val känns mer möjliga än andra på grund av den egna könstillhörigheten. (Gustavsson, 2012.)

## 2.1 Begreppsutredning gällande jämställdhet

När jämställdhetsfrågor diskuteras är det lätt att gå vilse i terminologin, därför följer nu en kort redogörelse för några begrepp som är bra att känna till.

När man analyserar något ur ett *könsperspektiv* eller *genusperspektiv* väljer man att fokusera på frågor som handlar om exempelvis könstillhörighet och könsuttryck. *Jämlikhet* är en strävan efter en värld där alla människor har samma rättigheter, skyldigheter och möjligheter, oberoende av ålder, kön, ursprung, sexuell läggning, språk, religion, åsikt eller funktionshinder. *Jämställdhet* innebär att alla har samma rättigheter, skyldigheter och möjligheter oavsett könsidentitet eller könsuttryck. *Ojämställdhet* å andra sidan innebär att det finns olikheter i fråga om förväntningar och krav beroende på kön, exempelvis kan det resultera i att man upplever att man förväntas vara på ett visst sätt på grund av sin könstillhörighet. (Gustavsson, 2012.)

*Könsidentitet* innebär den förståelse individen har av sin könstillhörighet. Hur man väljer att uttrycka sitt kön är individens *könsuttryck*: som man, som kvinna eller som något annat. Såväl handlingar som klädval och andra utseendemässiga faktorer påverkar könsuttrycket, därmed kan könsuttrycket vara väldigt varierande och till och med uppfattas som motsägelsefullt. Vad som anses som manligt respektive kvinnligt i fråga om uttryckssätt och klädsel förändras med tiden men skillnader finns även mellan åldrar och kulturer. (Gustavsson, 2012.)

*Könsmönster* kan synliggöras genom kartläggning trots att de kan uppfattas som svåråtkomliga. Det kan till exempel handla om sociala normer eller begränsningar som hänger ihop med könstillhörighet. *En norm* är en oskriven regel som byggs upp av såväl krav som förväntningar på önskat beteende. *Könsnormer* är de oskrivna regler som berör förväntat beteende beroende på könstillhörighet. (Gustavsson, 2012.) Kristina Henkel och Marie Tomicic anger i *Ge ditt barn 100 möjligheter istället för 2* (2009) ett motsvarande begrepp: *genusramar*. Genusramar kan vara antingen maskulina eller feminina men utgör det ramverk för vad som anses passande beteende för en man respektive kvinna. Om en

person bryter mot det som samhället anses passande för en representant av det könet blir hen snabbt tillrättavisad och därmed "tillbakaknuffad" inom ramarna. (Henkel & Tomicic, 2009.) Könsnormer och genusramar är liknande begrepp men jag uppfattar att könsnormer som begrepp befinner sig på en mer teoretisk nivå medan genusramar syftar på en mer praktisk nivå.

Då en människa behandlas olämpligt på grund av sin könstillhörighet är det fråga om *könsdiskriminering*. Könsdiskriminering kan delas in i *direkt* och *indirekt könsdiskriminering*, beroende på om diskrimineringen tydligt riktar sig in på en specifik individ och/eller grupp eller om det snarare handlar om en norm som upplevs som omöjlig att bryta. (Gustavsson, 2012.)

## 2.2 Genusperspektiv i skolan då och nu

Följande stycke behandlar i korthet de förändringar som ur ett genusperspektiv skett i skolan under 1900-talet. Vidare diskuteras situationen idag och de jämställdhetsproblem som ännu kvarstår och hur de påverkar miljön i skolan.

Stora förändringar har ägt rum i fråga om jämställdhetstänkande under 1900-talet. Det framkommer i *Statens offentliga utredning Flickor, pojkar, individer – om betydelsen av jämställdhet för kunskap och utveckling i skolan* (2010:99) och belyser framförallt situationen i Sverige. Tidigare ansågs flickor och pojkar ha olika roller i samhället inför vilka de behövde förberedas genom olika slags kunskap och färdigheter och gick därmed i olika skolor. Efter mitten av 1900-talet började så småningom undervisningen bli mer enhetlig i de könsuppdelade skolorna. Grundskolereformen som verkställdes i början av 1970-talet resulterade i att flickor och pojkar fick gå i samma skola och jämställdhetsfrågor blev allt mer aktuella i utbildningssammanhang. Under 1990-talet har mycket forskning lyft fram vikten av jämställdhet mellan elever men även andra variabler har lyfts fram i jämlikhetsdiskussionerna, exempelvis etnicitet och sexuell läggning. (SOU, 2010:99.)

Ändå finns det problematik kring jämställdhet än idag. Heteronormen, en norm som

förutsätter att alla är heterosexuella, är starkt förankrad i skolan (SOU, 2012:99). Det faktum att de mest förekommande skällsorden i skolorna hänger ihop med kön och sexualitet är inte en slump. Gustavsson (2012, s. 41) konstaterar: "det visar på att vi har mycket arbete att göra i vårt samhälle där kön och sexualitet används som maktmedel för att trycka ned individer". Skolornas inställning varierar i den här frågan och en del skällsord har blivit så vanliga att man argumenterar att deras ursprungliga mening inte längre åsyftas. Ändå finns det många barn och unga som upplever den här typen av skällsord som kränkande och därmed borde skolorna ta den här typen av kränkning på allvar. (Gustavsson, 2012.)

Könsnormer eller genusramar ser man inte förrän någon bryter mot dem och någon tillrättavisar personen i fråga. Tillrättavisandet kan ske på olika sätt, allt från tillsägning till att ignorera personen. Tillrättavisandet kan ske genom verkliga personer, så som vänner och familj, men även från böcker, filmer och media. Om ett litet barn får beröm och positiv uppmärksamhet då hen håller sig inom genusramarna fortsätter troligen beteendet. Genusramarna kan också upplevas som en trygg modell för hur man ska uppföra sig. Om samma genusramverk följer med från generation till generation blir det slutligen en del av den sociala kulturen. Genom att bli medveten om hur genusramarna ser ut och hur de begränsar individens sätt att uttrycka sig själv kan man jobba för ett mer jämställt samhälle och en mer jämställd skola. (Henkel & Tomicic, 2009.)

På grund av normer som förknippas till könstillhörighet kan en del individer uppfatta det som svårt att fullt ut få utveckla sina intressen och färdigheter. Könstillhörigheten och identiteten är starkt sammankopplade, därför bör begränsande könsnormer motverkas. En intressant tendens är att kvinnor allt oftare utbildar sig inom mansdominerade områden, medan männen inte gjort motsvarande förändring. (SOU, 2010:99.) Något som till och med kan leda till marginalisering i mindre städer (Alatupa m.fl., 2007). En förklaring kan vara att vid jämställdhetssatsningar ligger fokus ofta på att stärka flickorna, till exempel i fråga om att sporra flickors intresse för IKT. Sällan ligger fokus på att förändra pojkars beteende, så som att sträva efter att höja pojkars intresse för sjukvård. En annan tänkbar förklaring till fenomenet är att samhället håller det maskulina som något av högre värde än det feminina, det manliga är högre i hierarkin än det kvinnliga. Man väljer sällan bort något av högre värde för något av lägre värde, men att gå från något av lägre värde till något av högre värde anses

lättare. Därför kan det upplevas lättare för flickor att avstå från kvinnliga könsnormer och närma sig manliga värderingar än det är för pojkar att avstå de manliga könsnormerna och närma sig kvinnliga värderingar. Exempelvis har antalet kvinnor som väljer att studera naturkunskaper eller IKT ökat, men det är ytterst få män som väljer att arbeta med vård och omsorg. (SOU, 2010:99.)

Lärare behöver kunskap om genusfrågor och jämställdhet. Om läraren inte reflekterar över hur hen behandlar sina elever kan det omedvetet stärka könsnormer och könsstereotyper. Läraren kan exempelvis förvänta sig olika typer av beteende från flickor och pojkar. Om någon elev då skiljer sig från könsnormen kan läraren bemöta honom eller henne på ett negativt vis och därmed kan elevens möjligheter till lärande bli lidande. (SOU, 2010:99).

## **2.3 Genusperspektiv i läroböcker och litteratur**

Lika rättigheter och skyldigheter, oavsett kön, är förhoppningsvis något som alla skolor arbetar för. Att ta en närmare titt på den litteratur som finns i skolan, såväl skönlitteratur som läroböcker, är ett sätt att närma sig en jämställd skola.

Gustavsson (2012) lyfter fram vikten av att granska de läromedel som används inom skolan och vilka värderingar som indirekt förmedlas. I SOU (2010:99) diskuteras vilken bild dagens unga får av könstillhörighet utgående från läroböcker, till exempel innehåller historieböcker sällan kvinnliga förebilder. Läroböckerna bör därför ses över i fråga om könsstereotyper och de könsuttryck som finns representerade.

Maria Nikolajeva analyserar i *Barnbokens byggklossar* (1998) barnlitteraturens uppbyggnad och har bland annat tittat på könsstereotyper inom barnböcker. En karaktär uppfattas som könsstereotyp om den följer de rådande normerna och dessutom kan beskrivas med typiskt maskulina eller feminina egenskaper. Exempel på maskulina egenskaper är att vara stark, känslökall och aggressiv men också att vara självständig och att tänka rationellt. Att vara vacker, emotionell, lydig och omtänksam är typiska feminina egenskaper men även att vara beroende och sårbar. Alla manliga eller kvinnliga karaktärer följer inte det här mönstret men genom att studera egenskaperna hos en karaktär kan man lättare iaktta könsstereotyper.

Genusperspektivet framkommer tydligare i ungdomslitteratur än i barnböcker eftersom sökandet efter den egna könsidentiteten är stor del av tonåren. I en del barnböcker kan huvudpersonerna ses som något Nikolajeva kallar för genus-neutrala och syftar då till att karaktärens biologiska kön är utbytbar ur handlingssynpunkt. Till exempel finns det inget som hindrar att Alice i underlandet varit en pojke och Nils Holgersson varit en flicka. Genom att ha fler än en huvudperson kan man ha olika typer av könsuttryck i samma historia. Det är vanligare i ungdomslitteratur än i barnböcker eftersom yngre barn kan ha svårt att välja mellan flera möjliga mål för identifikation. (Nikolajeva, 1998.)

Sanna Lehtonen har i *Girls transforming – Invisibility and Age-Shifting in Children's Fantasy Fiction Since the 1970s* (2013) tittat på flickors roller inom litteratur från 1970-talet och framåt. Med fokus på genrer som fantasy och science fiction har hon analyserat olika typer av förändringar hos flickor och hur de kan kopplas till könsroller. Lehtonen har delvis analyserat hur förändringen representeras men också hur förändringen hänger ihop med historien och vem det är som kontrollerar förändringen. Eftersom datorspel ofta utspelar sig i fantastiska världar som motsvarar de som finns inom fantasy eller science fiction kan man även tänka sig att hennes resultat i någon mån även gäller flickor inom datorspel.

Magiska förändringar är ett tema som återkommit ända från grottmålningar. Det är föga förvånande eftersom exempelvis metamorfos är en naturlig process men som även kan ses som magisk eller symbolisk. Inom olika berättelser är det inte en slump som avgör hur en karaktär förändras: deras nya kroppar kan speglas av deras sociala identitet eller position i den sociala hierarkin. Lehtonen (2013) har fokuserat på osynlighet och förändringar i ålder eftersom de är förändringar som finns i litteratur än idag men som även har spår i gamla myter. I de texter Lehtonen studerat finns det tre varianter: texter med osynlighet som förändring, texter med förändringar i ålder och texter med bägge typer av förändring. Förändringen kan ses som ett narrativt verktyg som kan användas för att stärka könsstereotyper men som även kan ifrågasätta traditionella representationer av könstillhörighet. Eftersom fantasy och science fiction som genrer ofta bygger på myter kan det lätt hända att man omedvetet förstärker könsmonster. (Lehtonen, 2013.) Även Nikolajeva (1998) diskuterar förändring, men inte magisk sådan. Däremot hävdar hon att det

finns könsstereotyp förändring: en man förväntas växa och bli självständig medan en kvinna förväntas krympa och anpassa sig till sin roll som kvinna.

Lehtonen konstaterar att flickorna i litteraturen hon bekantat sig med som antingen blir osynliga eller magiskt förändras i ålder är komplexa karaktärer som innehåller en rad olika könsuttryck. Resultaten tyder på att litteraturen sällan är antingen helt konventionell eller helt radikal, utan snarare mer mångfacetterad. Ett verk kan innehålla flera röster av ett antal könsuttryck. En del röster kan vara mer konventionella, andra kan luta mer åt radikala feminitiska ideal. Lehtonen använder begreppet *multivoiced*, eller mångröstade, för att beskriva texterna. Att en och samma text innehåller många röster stöder läsaren i att bli medvetna om olika könsuttryck. För att kunna uppfatta att en karaktär bryter mot könsnormen behöver det finnas en karaktär som följer könsnormen och gör mer traditionella val. Merparten av de studerade texterna slutade på ett lyckligt sätt där huvudpersonen insåg att hon måste utveckla sin egen identitet som kvinna för att inte uppleva maktlöshet. En del av texterna hade inte en enskild huvudperson utan handlade om en grupp av karaktärer och kan därmed utforska olika könsuttryck men också normer och normbrytande beteende på en djupare nivå. (Lehtonen, 2013.)



**Bild 1.** Bilden föreställer karaktären Sif, spelad av Jamie Alexander, i filmserien om Thor som baserar sig på nordisk mytologi. Sif utmanar könsnormen genom att vara vacker men samtidigt stolt och orädd. Se s. 113 för närmare information om bilden.



Huruvida fantasy som genre är konventionell eller omstörtande debatteras flitigt eftersom det finns stöd för bägge sidor. Fantasy baseras på folksagor och innehåller ofta romanser och legender som baserar sig på konventionella könsmonster men innehåller också fantasieggande element som bjuder in till nytolkningar av könsroller. Lehtonen (2013) hävdar att eftersom fantasy innehåller både traditionella som nytänkande element kan helheten inspirera till litteratur med varierade könsuttryck. Nikolajeva (1998, s.130) anser däremot följande: "Det är i själva verket enbart fantasy och science fiction som med vissa reservationer kan skildra kvinnliga figurer helt fria från stereotypi". Nikolajeva utvecklar inte sitt påstående ytterligare men i tidigare diskussion framgår att det rådande samhället i det litterära verket sätter gränser för kvinnornas, men också männens, möjligheter. Därmed kan man anta att eftersom fantasy och science fiction utspelar sig i en fiktiv värld är det upp till författaren att skapa sådana förutsättningar att många olika könsuttryck är möjliga.

Sammanfattningsvis kan man konstatera att oavsett om det gäller läroböcker eller litteratur bör läraren vara medveten om att det finns olika sätt att uttrycka sitt kön och att litteraturen i skolan bör stöda fler än de konventionella könsuttrycken. Genom att medvetet granska den litteratur som skolan använder sig av är det lättare att se vilka könsnormer som skolan omedvetet representerar. Om läraren medvetet väljer litteratur som ger uttryck för såväl konventionella som mer radikala könsuttryck är det lättare för samtliga elever att relatera till ämnet eller litteraturen och kan därmed stöda lärandet. Dessutom bör läraren välja olika genrer inom litteratur för att skildra så olika karaktärer som möjligt.

## **2.4 Genusperspektiv och datorspel – sammanfattande diskussion**

De fritidsintressen man har och i vilken utsträckning man har möjlighet att utöva dem hänger starkt ihop med könsidentiteten (Gustavsson, 2012). I en skola där olika könsuttryck accepteras kan även personer med fritidsintressen som avviker från könsnormen vara öppna med vad de väljer att göra på fritiden. Att flickor spelar datorspel avviker från könsnormen och kan uppfattas som socialt avvikande (Hayes, 2008). Stigmatiseringen av datorspelande flickor presenterades närmare i kapitel 4.2 *Kvinnor och spelkulturen* och i kapitel 4.3 *Kvinnor och spelkulturen online*. Att tvingas gömma sina fritidsintressen och skämmas för något som

man tycker om att göra därför att det passar in i normen är inte ett tecken på jämställdhet.

Idag är skolan inte längre könsuppdelad och alla borde ha samma rättigheter och möjligheter när det gäller studie- och yrkesval. Ändå är det få flickor som väljer att studera eller arbeta inom teknologi eller naturvetenskaper. (SOU, 2010:99). Digitalt kunnande är en kompetens som förutsätts i allt fler yrken idag. Eftersom pojkar i allmänhet tenderar att vara mer intresserade av IKT än flickor får de ett försprång över sina kvinnliga kollegor. Eftersom datorspel ofta fungerar som inkörsport till ett intresse för teknologi kunde datorspel vara ett sätt att få kvinnor mer intresserade av teknologi. (Hayes, 2008. ) Ytterligare metoder för att få fler flickor att välja att studera och arbeta inom teknologi eller naturvetenskaper är en återkommande diskussion i kapitel 4 *Kvinnor och datorspel*. Om könstillhörighet inte vore en faktor som avgör inom vilken bransch man väljer att studera eller arbeta skulle samhället vara mer jämställt.

Såväl Lehtonen (2013) som Nikolajeva (1998) diskuterar könsstereotyper i genrer som fantasy och science fiction. Trots att genrerna bygger på myter och legender och därmed omedvetet kan inkludera gamla könsmönster finns det också möjlighet att bygga nya världar där olika typer av könsuttryck accepteras och rent av uppmuntras. De kvinnliga karaktärerna i datorspel är en väldigt omdebatterad fråga (se kapitel 4.1.2 *Datorspel och avatarproblematiken*) men det är också en väldigt viktig fråga. Eftersom science fiction och fantasy ofta utspelar sig i liknande världar som datorspelens virtuella världar torde även samma möjligheter att skapa helt nya förutsättningar finnas i datorspelen. Fler kvinnor kunde tänkas spela datorspel om de kvinnliga karaktärerna var fler och representerade olika könsuttryck. Datorspel som erbjuder spelaren möjligheten att själv skapa sin karaktär kan också erbjuda hen en chans att få uttryck för det egna könsuttrycket.

## 3 Datorspel

“Wouldn’t it be great if kids were willing to put this much time on task on challenging material in school and enjoy it so much?” undrar James Paul Gee i *What Video Games Have To Teach Us About Learning and Literacy* (2007, s. 2). Efter att ha iakttagit sin sons engagemang i olika typer av datorspel kunde han som pedagog inte annat än närmare undersöka den pedagogiska potentialen i datorspel. Bland annat Gees syn på datorspel framgår i avhandlingens fjärde kapitel, där fokus ligger på datorspel ur ett inlärningsperspektiv. Först utreds en rad väsentliga begrepp och därefter en kort redogörelse för datorspelets historia. Avslutningsvis diskuteras datorspel och inläring ur olika synvinklar.

### 3.1 Begreppsutredning

För den som inte är insatt kan datorspelsvärlden framstå som en djungel av kodord, genrer och förkortningar. Nu följer en redogörelse över de mest väsentliga begreppen.

En *avatar* beskrivs som en representation av spelaren i den virtuella världen. Avatarer figurerar i såväl spel som i andra onlinesammanhang. Många spel erbjuder spelaren möjligheten av själv skapa sin avatar och förändra den under spelets gång. En avatar kan ses som en fascinerande kombination av illusion och verklighet. (Prensky, 2006.) Mer om avatarer i kapitel 4.1.2.

*Bloggande* innebär att skapa och upprätthålla en blogg. En blogg är en internetsida med motsvarande upplägg som en dagbok. Såväl vuxna som barn och unga bloggar om teman som de själva uppfattar som relevanta. (Prensky, 2006.)

Engelskans *cheat code*, direkt översatt fuskkod, har ett något vilseledande namn. Fuskkoderna ändrar på spelets regler så att man exempelvis kan bära fler vapen eller tillgång till mer pengar. Ursprungligen skapades fuskkoderna för att programmerarna skulle kunna ta sig till ett visst skede av spelet. (Prensky, 2006.)

*Fan fiction* eller *fan art* är texter eller bilder som skapats av beundrare till exempelvis ett spel, en bok eller en film. Verken laddas ofta upp på hemsidor som fungerar som portal för den här typen av skapande där likasinnade sedan ger feedback på verken. (Gee & Hayes, 2010.)

*Flame* eller *flaming* innebär att förolämpa sina medspelare i ett onlinespel. (Gee, 2007.)

Ett spel inom genren *FPS* eller *first person shooter* är ett skjutspel där man erfar omvärlden som om huvudkaraktärens ögon vore spelaren egna. Ett *TPS* eller *third person shooter* är också det ett skjutspel men spelaren ser karaktären bakifrån och snett uppåt. (Gee, 2007.)

Ett *LAN-party* eller ett *LAN* är social tillställning då ett antal personer tar med sina datorer till en viss plats för att koppla ihop dem och spela tillsammans. LAN är en förkortning för local area network eller lokalt nätverk. Ett LAN kan variera i storlek, allt från två till flera tusen datorer. (Prensky, 2006.)

Spel inom genren *MMORPG* eller *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* är en speltyp som spelas online tillsammans med andra människor. Tidigare krävdes ofta en månatlig inbetalning, idag finns det spel som är gratis att använda men där det går att nå fördelar snabbare eller utseendemässiga förändringar genom att betala. (Prensky, 2006.)

*Modding*, eller modifiering, innebär att förändra innehållet i spelet och en förändrade versionen kallas för en *mod*. En del spel innehåller färdiga verktyg för modding. (Prensky, 2006.) Det finns även spel som har sitt ursprung som mod ur ett annat spel, exempelvis är spelet *Counter-Strike* ursprungligen en mod ur spelet *Half-Life* (Gee, 2007). I den här avhandlingen har jag valt att använda termen modding eftersom den svenska termen modifiering syftar till en mer allmän typ av förändring medan modding främst syftar till datorspel.



**Bild 2.** *Counter-Strike* är ursprungligen en mod som blev så populär att den blev ett eget spel. Se s. 113 för närmare information om bilden.

Spel inom genren *RTS* eller *Real-time strategy games* är en form av komplexa strategispel. I en del spel inom den här genren utvecklar spelaren en civilisation från ett primitivt stadium till ett imperium, ett exempel på en serie spel med det temat är *Age of Empires*. (Gee & Hayes, 2010.)

*Simulationsspel* innebär spel som simulerar någon typ av verklig situation. Det kan innebära allt från en bilsimulator till att styra hela städer eller familjer. *The Sims* är en känd serie simulationsspel. Mer om *The Sims* kan du läsa i kapitel 4.1 *Datorspel ur ett genusperspektiv*. (Gee & Hayes, 2010.)

*Smurfing* eller att smurfa innebär att skapa ytterligare karaktärer eller konton inom ett spel. (Prensky, 2006.)

*Spawning* eller *re-spawning* innebär att komma tillbaka till spelet efter att din karaktär har dött. I en del spel betyder det att spelaren är tvungen att ta sig till platsen där man dött för att kunna återbörda sina tillhörigheter. (Prensky, 2006.)

### 3.2 Datorspelets historia i korthet

EDGE hävdar i *The 30 defining moments in gaming* (2007) att de moderna datorspelen föddes år 1977 i och med att *Atari 2600* lanserades. De första prototyperna till spelkonsoler hade dock gjorts redan tio år tidigare. Föregångarna till Atari 2600 hade exempelvis inte haft färggrafik. Till en början spelade man datorspel på barer eller andra motsvarande lokaler, men så småningom förflyttades spelmaskinerna till mer familjevänliga platser.



**Bild 3.** Spelkonsolen Atari 2600 från 1977. Se s. 113 för närmare information om bilden.

Patrick Stack konstaterar i *A history of video game consoles* (2005) att år 1980 kom *Intellivision*, en spelplattform som hade något bättre grafik än Atari och de första syntetiserade rösterna i ett datorspel. 1985 spred sig spelet *Tetris* och det finns få spel med så många år på nacken där mekaniken och grafiken i stort sett är densamma men som spelas

än idag. I slutet av 1985 lanserades spelkonsolen *Nintendo Entertainment System*, mer känd som *Nintendo*. Under fem års tid hade Nintendo datorspelsmarknaden i ett järngrepp. Spel som lanserades till Nintendo var bland annat *Super Mario Bros* och *The Legend of Zelda*. År 1989 lanserade Nintendo den handhållna spelkonsolen *Game Boy* som dominerade marknaden i mer än sexton år. (EDGE, 2007.)



**Bild 4.** The Legend of Zelda från 1986. Se s. 113 för närmare information om bilden.

Det var först 1990 som spelen till dator kom ikapp de andra spelkonsolerna i fråga om kvalitet. De första diskussionerna om huruvida dator eller andra konsoler är att föredra startade då och pågår än idag. I början på 1990-talet lanserades även spel som *Street Fighter II* och *Civilization* som båda två utgör grunden för helt nya genrer av spel. *Street Fighter II* lade grunden till de en rad spel i genren *fighting games*. *Civilization* å andra sidan är grundplåten till spel inom genren *RTS*. Tanken bakom spelet *DOOM* präglar spel för datorer än idag. År 1994 skapades de första åldersgränserna till spel och spelmarknaden var därmed skyldiga att åldersmärka spelen enligt olika kriterier. 1995 lanserades *Play Station* som var bland de första spelkonsolerna med tredimensionell grafik. År 1997 kom *Ultima Online* som blev det första genomslaget inom genren *MMORPG*. (EDGE, 2007.)

*The Sims* lanserades år 2000 och speltillverkarna fick upp ögonen för en ny marknad, det går att sälja spel som inte nödvändigtvis enbart tilltalar den hängivna spelaren utan människor som spelar nu och då. *Grand Theft Auto III* lanserades 2001 och många upprördes av våldet i spelet. Förespråkarna för spelet hävdade däremot att det är friheten i att ha en hel stad där du kan göra precis vad du vill som är poängen med spelet, inte våldet som sådant. 2005 lanserades *Guitar Hero*, där spelaren manövrerar sig genom olika poplåtar med en

spelkontroll i form av en gitarr. Nintendo lanserade år 2006 en ny spelkonsol, *Wii*, som registrerar rörelse och därmed skapar en helt ny spelupplevelse.

### 3.3 Datorspel och inläring

I följande kapitel kommer inläringen genom datorspel att diskuteras. Inledningsvis på ett allmänt plan, därefter i relation till olika speltyper. Våld, etik och kulturella modeller i förhållande till datorspel och inläring är följande synvinkel. Därefter diskuteras identiteter, datorspel och inläring och sedan redogörs för datorspel ur en multimodalitetssynvinkel. Dessutom analyseras lärandet i förhållande till datorspel ur ett socialt onlineperspektiv. Avslutningsvis sammanfattas diskussionen kring datorspel och inläring.

Prensky diskuterar (2006) det faktum att många föräldrar är oroade för vilken inverkan datorspelande har på barnen. Han framhåller att orsaken till att många är oroade beror på att informationen de fått om datorspel kommer från bland annat skribenter, politiker och psykologer som har en sak gemensamt: de spelar inte datorspel. Vidare lyfter Prensky fram att barn lär sig genom att spela datorspel och tycker att det är oerhört givande att lära sig saker då kunskapen inte upplevs som påtvingad.

Vad är ett spel frågar sig David Williamson Shaffer i *How Computer Games Help Children Learn* (2006). Han hävdar att det som definierar ett spel inte är nöjet i att spela. Visserligen kan det på en ytlig nivå handla om att det är roligt att spela, men det är ändå inte en djupgående orsak. Att vinna är inte heller det som definierar ett spel även om en del spel visserligen innehåller ett element av vinst och förlust, exempelvis sporter eller klassiska spel så som schack. Däremot anser Williamson Shaffer att det är reglerna och de roller som medföljer som är definitionen av ett spel. Han refererar här till Lev Vygotsky som lär ha hävdat "there is no such thing as play without rules" (Williamson Shaffer, 2006, s. 23). Här leker Williamson Shaffer med mångtydigheten i det engelska ordet *game* som kan betyda såväl spel som lek. Mer om spel och lek i kapitel 5.5 *Lek och inläring ur ett datorspelsperspektiv*. Han hävdar att även den lek som vuxna uppfattar som fri och okontrollerad styrs av normer som i sin tur styr vad deltagarna kan göra och inte kan göra.



Genom leken kan barn nå världar som de inte har möjlighet att pröva eller är rädda för i verkligheten. Likaså kan datorspel erbjuda spelaren en möjlighet att ta del av nya världar som de inte har tillgång till i verkliga livet. (Williamson Shaffer, 2006.)

Så vad kan då barn lära sig genom att spela datorspel? Ett exempel är *visual selective attention* eller fokuserad perceptionsförmåga. Det innebär att i kaotiska situationer lär sig barn att identifiera det som är viktigt och fokusera på det och filtrera bort resten. Dessutom lär sig barn genom att spela datorspel att ta in information från många olika håll, att skapa en helhet med bitar från olika källor och sedan använda den informationen för att snabbt kunna fatta beslut. (Prensky, 2006.) James Paul Gee och Elisabeth R. Hayes hävdar i *Women and Gaming – The Sims and 21st century learning* (2012) att dagens samhälle ställer krav på färdigheter i att söka reda på information och kunna omforma kunskapen till problemlösning och nytänkande. Genom att spela datorspel kunde man nå den här typen av kunnande på ett lekfullt vis.

Spelarens motivation och hur mycket hen är beredd att utmana sig själv påverkar naturligtvis lärandet genom datorspel. Men oavsett vem spelaren är och vilka förutsättningar hen har finns det två faktorer som är oerhört viktiga när det gäller inläring genom datorspel. Den första är spelets uppbyggnad, idag är spel ofta uppbyggda på ett vis som stimulerar aktivt lärande. Den andra faktorn som inverkar är människorna omkring spelaren. Såväl spelare som icke-spelare kan stöda spelaren genom att uppmuntra till reflektion över och diskussion kring spelets uppbyggnad och datorspel i allmänhet. (Gee, 2007.)

Den inläring som sker genom spelande kan delas in i fem nivåer som Prensky (2006) kallar för hur, vad, varför, var och huruvida. Genom att spela lär sig spelaren *hur* hen får karaktären att röra sig och vilka rörelser i verkliga livet som ger vilka följder i spelet. Inläring på den här nivån kan tydligt iakttas då spelaren blir skickligare på att manövrera karaktären på ett smidigt sätt. Dessutom lär sig spelaren *vad* man bör göra i ett spel och vad man inte bör göra. Spelaren lär sig spelets regler under resans gång eftersom reglerna är inbyggda i spelet och blir tydliga genom försök och misstag. Spelaren jämför mer eller mindre medvetet spelet med tidigare erfarenheter som kommer från såväl andra spel som verkligheten. Huruvida reglerna är realistiska och vad som händer om man bryter mot reglerna är frågor

som spelaren är tvungen att reflektera över. I kombination med spelets regler och tidigare erfarenheter tar spelaren även ställning till *varför* hen ska göra på ett visst sätt. Olika strategier kan ge olika insikter, exempelvis insikter om orsak och verkan, andrahandskonsekvenser samt värdet av ihärdighet. Vidare reflekterar spelaren över *var* spelet tar plats, med andra ord den kultur som spelet utspelar sig i. Medvetet eller omedvetet reflekterar dessutom spelaren över likheter och skillnader mellan kulturen i den virtuella världen och i den verklighet hen befinner sig i. Avslutningsvis tar även spelaren ställning till olika val, *huruvida* ett val är etiskt rätt eller fel. Dessutom tar spelaren mer eller mindre medvetet ställning till huruvida valet eller beteendet kan vara gynnsamt eller inte i det verkliga livet.

För att kunna spela ett datorspel genomgår spelaren ett förlopp med fyra steg. Det första innebär att spelaren undersöker den virtuella omvärlden på olika vis. Under resans gång skapar spelaren hypoteser för olika situationer i den virtuella världen och det är steg två. Det tredje steget sker då spelaren fortsätter att undersöka omvärlden och samtidigt testat hypoteserna hen skapat. Det sista steget omfattar evalueringen av hypoteserna i relation till det som testats, spelaren godkänner eller förändrar hypoteserna. Om man inte följer det här förloppet är det svårt att klara sig speciellt långt i ett bra datorspel, snabbt befinner sig spelaren i en omöjlig situation. Goda datorspel kräver att spelaren provar olika taktiker och reflekterar över vilken taktik som lämpar sig bäst i vilka situationer i den virtuella världen. Människan är till sin natur bra på hitta mönster och ibland kan det resultera i mönster som egentligen inte existerar, exempelvis astrologi. Mönstren människan finner blir aldrig färdiga utan omprovas och utvecklas ständigt. (Gee, 2007.)

Då en spelare ska ta de första stapplande stegen i ett sedan tidigare obekant datorspel finns det olika sätt att ta sig an uppgiften. Då Gee (2007) lärde sig manövrera en karaktär i ett spel där han fick uppmaningar som att gå eller hoppa men inte fick någon information om vilka knappar han skulle trycka på för att genomföra en viss rörelse insåg han att det i sin enkelhet fanns tre sätt att gå tillväga. Det första tillvägagångssättet, det som han själv valde, var att samtidigt som han lyssnade till uppmaningarna och försökte genomföra dem konsulterade manualen för att genomföra rätt rörelse. Det andra tillvägagångssättet är att utgå från den erfarenhet man har som spelare sedan tidigare från andra spel och utgående från det pröva

sig fram. Det tredje sättet, som Gee noterat att hans son använt, var att trycka på alla möjliga knappar och med uteslutningsmetoden lista ut vilket knapptryck som hängde ihop med vilken rörelse.

Många datorspel har en typ av underdomän till det verkliga spelet som fungerar som en inledande fas. I den här typen av inledande fas manövrerar spelaren karaktären på motsvarande sätt som i resten av spelet, genomför samma typ av rörelser och interagerar på samma vis. Man kan kalla den inledande fasen för en träningsmodul även om den inte alltid uttryckligen heter det. Träningsmodulen kräver inte lika mycket av spelaren eller är lika hektiskt som resten av spelet är men är ändå krävande nog för att spelaren ska få en känsla för vad som komma skall. De straff spelaren får för sina misstag är väldigt milda och spelaren är sällan under tidspress i det här skedet. Fienderna, om det förekommer sådana, är ofta lätta att utmanövrera. Träningsmodulen ger de basfärdigheter spelaren kommer att behöva i spelet och de uppövas i en miljö som känns säker, ett koncept som även kunde användas i skolsammanhang. (Gee, 2007.)

Beslutstfattande och problemlösning är en väsentlig del av spelupplevelsen. Prensky (2006, s. 61) konstaterar "Today's complex computer and videogames are long, deep, and hard to master. And at their core, they're all about making decisions, which is something kids love to do – especially decisions that affect them". Men de beslut spelaren fattar kan inte vara vilka som helst, besluten ska vara betydelsefulla för såväl spelaren som för det mål hen strävar efter. Besluten kan handla om vad man ska göra, när man ska göra, hur man bör förbereda sig och vilka strategier man bör använda sig av i relation till det mål man har med spelandet. Responsen på huruvida beslutet var bra eller inte är ofta tydlig och omedelbar. Att spela datorspel innebär i stor utsträckning att lösa olika problem. "Video games are built around problem solving in an environment that encourages playfulness and exploration " (Gee & Hayes, 2010, s.7-8). Gee (2007) framhåller att spelet uppmuntrar spelaren att se sig själv som en aktiv problemlösare, en person som inte ser misstag som något negativt utan som möjligheter för reflektion och till och med inläring. Vidare argumenterar Gee för att den inställningen borde vara en del av naturvetenskapsundervisningen i skolorna. Att våga testa en hypotes, ta risker och kunna se förbi tidigare misstag.

Vidare hävdar Gee (2007) att inläring inte enbart handlar om det som händer mellan öronen, inläringen påverkas dessutom av situationen i den sociala, materiella och kulturella miljö i vilken man befinner sig. Vidare lyfter han fram att inläring bör vara såväl frustrerande samtidigt som det ger livskvalitet, något han beskriver som *behagligt frustrerande*. För att inläring ska kunna ske krävs en viss ansträngning från personen som förväntas lära sig något. Däremot bör ansträngning och framgång hänga ihop: "Success without effort is not rewarding; and effort with little success is equally unrewarding" (Gee, 2007, s. 58). För att kunna spela ett bra datorspel krävs en hel del ansträngning från spelarens sida, men å andra sidan är belöningen för framgång ofta stor. Bra datorspel är uppbyggda på ett sätt som belönar olika typer av spelare på olika sätt och ger även belöningar då spelaren prövar nya vägar inom spelet. Att automatisera en färdighet och sedan tänka om då nya förutsättningar uppenbarar sig, för att sedan lära sig en ny färdighet som repeteras tills den blivit automatiserad i sin tur kallas för automatiserandets cykel. Cykeln utgör grunden för mycket av människans verksamhet och är även applicerbart på datorspel. För att hänga med i en värld som förändras i ett hastigt tempo är det av yttersta vikt att utvecklas.

### 3.3.1 Inläring inom olika typer av spel

Man kan fråga sig vad som är nytt med inläring genom datorspel: de flesta är redan bekanta med inläringsspel som begrepp. Ett litet barn kan mycket väl underhålla sig genom ett inläringsspel men tyvärr tappar de fort intresset då de fått prova ett "riktigt" spel eftersom inläringsspelet lätt uppfattas som torftigt i jämförelse. (Prensky, 2006.

Prensky (2006) poängterar skillnaden mellan det han kallar för minispel och komplexa spel. De spel vuxna ofta tänker på då det är tal om datorspel är *minispel*. Den här typen av spel kallas även för pingspel eller flashspel. Barnen pratar däremot varmt om givande spelstunder med *komplexa spel*, men alla vuxna inser inte skillnaden mellan dessa två typer. Det resulterar i att vuxna ofta har svårt att inse varför barn kan få så mycket utav spelandet eftersom vuxna uppfattar datorspel som triviala. I någon mån har de dessutom rätt, minispel kan uppfattas som triviala till sin uppbyggnad. I jämförelse med ett komplext spel tar det två

timmar eller mindre att slutföra ett minispel medan ett komplext spel kan ta upp till hundra timmar att slutföra. Ett minispel består ofta av en uppgift som spelaren utför om och om igen. Ett komplext spel däremot utmanar spelaren att lära sig olika typer av uppgifter som hen sedan ska bemästra. Minispel spelas ofta ensam medan komplexa spel ofta kan spelas tillsammans med andra människor. Dessutom ger komplexa spel möjligheter för spelaren att identifiera sig med en roll än den egna. Etiska dilemman som spelaren är tvungen att ta ställning till förekommer ofta i komplexa spel men så gott som aldrig i minispel. (Prensky, 2006.)

Inom komplexa spel kan spelaren se den egna utvecklingen, något som Prensky (2006) framhåller som en av spelens viktigaste faktorer. I spelvärlden ser man ofta sina framsteg genom den nivå man befinner sig på. När man når slutet på en nivå börjar man på nytt från noll på följande nivå. På engelska kallas det här systemet *leveling up* som betyder att stiga en nivå. När man når en ny nivå visar det på de framsteg man gjort och att man behärskar något svårt som man inte kunde då man började spela spelet i fråga. Genom att se sina framsteg kan spelaren uppleva en känsla av flow, men för att uppnå känslan av totalt fokus och tidlöshet ställs även ytterligare krav på spelet. Spelet bör vara på en lämplig svårighetsnivå för spelaren, om spelet är för lätt eller för svårt slutar spelaren efter ett tag. Om spelaren däremot känner sig lämpligt utmanad fortsätter hen att spela. För att hålla kvar spelarens intresse behövs dessutom ett mål att sträva till. En del spel ger färdiga mål medan andra snarare ger spelaren verktyg att själv skapa mål och sedan förverkliga dem. (Prensky, 2006.)

### 3.3.2 Datorspel, etik och kulturella modeller

Trots att datorspelande har erkända positiva effekter är det ändå många föräldrar och lärare som anser att datorspelande är slöseri av tid i bästa fall till skadliga i värsta fall. Det är visserligen möjligt att hitta stöd för ett samband mellan att bli utsatt för våldsamma former av media och aggressivt beteende, men att spela datorspel har inte samma negativa effekter som exempelvis rökning. Oavsett vem du är eller hur ditt liv ser ut påverkar rökning din kropp på ett negativt sätt. (Prensky, 2006.) Craig A Anderson, Douglas A Gentile och Katherine E Buckley diskuterar våldet i datorspel i *Violent Video Game Effects on Children*

*and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy* (2007). De konstaterar att våldet i datorspel började uppröra föräldrar och andra vuxna under 1990-talet och det var även då åldersgränserna på spel instiftades. Trots att de diskuterar de negativa effekterna av datorspelande är de även tvungna att konstatera att ingen forskning hittills kunnat bevisa ett långsiktigt samband mellan våldsamma datorspel och aggressivitet.

Ponera att ett barn konstant utsätts för våldsamma intryck från alla håll, isåfall är det inte konstigt om barnet får våldsamma tendenser. Den här situationen förutsätter att det inte finns några andra intryck som fungerar som motvikt till våldet. Prensky (2006, s. 21) poängterar: "... that is precisely our job, as parents, teachers, and society: to provide those counterbalancing influences." Vidare är det skäl att komma ihåg att merparten av de spel som säljs inte är våldsamma. (Prensky, 2006.) Dessutom framhåller Gee (2007) att det finns forskning som tyder på att datorspel kan ha en positiv inverkan på våld. Unga kan använda våldsamma datorspel som en kanal för att få utlopp för känslor av ilska eller maktlöshet. För att undvika datorspelandets negativa sidor bör det vara i relation till ett i övrigt balanserat liv där såväl skola, läxor, frisk luft och motion fungerar som motparter till spelandet. Om man ändå inte kan uppnå en balanserad tillvaro är det ändå inte skäl att förbjuda datorspel eftersom det kan göra mer skada än nytta. Istället bör man som vuxen fundera på att begränsa spelandet. (Prensky, 2006.) Avslutningsvis kan man dessutom konstatera att en frisk människa är kapabel att skilja mellan vad som händer på skärmen och vad som sker i verkligheten. En människa som inte är kapabel att se skillnaden kan vara farlig för sig själv och sin omgivning, oavsett vilka datorspel hen spelar. (Gee & Hayes, 2010.)

Genom datorspel kan barn och unga få minnesvärda lektioner i etik och moral, förutsatt att vuxna i deras närhet är öppna för diskussion. För att kunna reflektera över etiska beslut behöver vi ett sammanhang att relatera till, dessutom behövs en konkret situation att reflektera över och att diskutera med andra. Förutsatt att spelaren har någon att diskutera med, ger datorspel en ypperlig möjlighet till en högre förståelse i fråga om etik och moral. Datorspel får ofta kritik för att vara för våldsamma, men även våldsamma spel kan ge en viktig lärpeng. Då människor möter våldsamma bilder vill de ofta diskutera våldet, i vilka situationer är våld försvarbart och när är det inte? Eftersom datorspel ger spelaren en möjlighet att agera, att ta beslut och se konsekvenserna även om de är simulerade, erbjuder spelen en ovanlig situation där det inte bara är möjligt att diskutera etiska val utan även att

verkställa dem. Här har de vuxna i spelarens närhet ett ansvar: att ta reda på vad barn och unga spelar och öppna för diskussion. I värsta fall stänger spelaren in sig på sitt rum och är ensam med en upplevelse hen är i behov av att dela med sig av men upplever att de vuxna inte har någon uppfattning om vad hen pratar om. (Prensky, 2006.)

Även kulturella modeller har inverkan på inläringen genom datorspel. *Kulturella modeller* innebär de principer en grupp människor anser att är passande i en viss situation. En kulturell modell kan inte vara falsk eller sann men den hjälper människor att hantera sin vardag. Utan kulturella modeller skulle varje handling kräva förhandsplanering vilket i sin tur skulle resultera i att vi skulle tillbringa all vår tid med att tänka och planera och aldrig agera. En social grupp reflekterar sällan över de egna kulturella modellerna förrän någon bryter mot det som anses normalt och modellen är hotad. De kulturella modellerna är inte statiska, de förändras och förekommer överallt där det finns grupper av människor. Om varje människa var tvungen att agera utan kulturella modeller skulle hen tvingas tänka igenom varje handling och därmed vara allt annat än sociala varelser eftersom det är våra kulturella modeller som dikterar vad som är socialt accepterat beteende. (Gee, 2007.)

Kulturella modeller är till sitt ursprung subjektiva, till skillnad från vetenskapliga modeller som strävar efter högsta möjliga objektivitet. I förhållande till vetenskapliga modeller skapas kulturella modeller genom erfarenheter där olika situationer skapar en syn på vad ett normalt scenario innebär. En vetenskaplig modell däremot skapas då något undersöks på ett organiserat vis med vetenskapliga forskningsmetoder. Vidare fyller de olika modellerna olika funktioner, en kulturell modells främsta funktion är att underlätta vardagen. En vetenskaplig modell å andra sidan syftar till att förklara ett fenomen som inte nödvändigtvis är möjligt att iakttä i det vardagliga livet, exempelvis atomer. (Gee, 2007.)

Kulturella modeller kan uppfattas som både bra och dåliga samtidigt. Bra eftersom de underlättar social interaktion och gör den smidigt och dåligt eftersom de kan leda till att vi sårar oss själva eller varandra utan att reflektera över det. Om ett datorspel representerar en annan kulturell modell än den spelaren är en del av kan spelaren nå oerhörda insikter om hur det är att vara en del av den andra kulturen på ett annat sätt än en film eller bok kan

förmedla. Att ta del av en annan kulturell modell än den egna ger även bättre förutsättningar att kunna ifrågasätta modellen men även att reflektera över den egna modellen i relation till den mer främmande modellen. (Gee, 2007.)

Vidare reflekterar Gee (2007) över de kulturella modeller som finns representerade i många spel idag. En sådan som har ett starkt fotfäste, framförallt bland män, är historien om hjälten som slåss för sin sak mot alla odds. En kulturell modell som framställer krig som något romantiskt. Problemet med den här typen ligger inte i att människor tycker om att se sina kulturella modeller bli bekräftade, till exempel genom att få verkställa dem genom datorspel. Det är få människor som har egna erfarenheter av den här typen av situationer med hjälten mot vågen av fiender, utan har snarare byggt upp en egen tolkning av sådant de tagit del av genom olika former av media. Problemet med den här typen av kulturella modeller uppstår om de aldrig reflekteras över eller förändras. Inom datorspel finns det såväl datorspel som stöder den här typen av modeller som modeller där en annan syn på krig representeras. Ett exempel på den senare typen är spelserien *Operation Flashpoint* där krig inte framställts som romantiskt utan spelaren tvingas att konstant vara på sin vakt. Gee (2007, s. 167) reflekterar i efterhand:

I have never had the slightest desire to be a real soldier, and playing *Operation Flashpoint* certainly does not inspire me to change my desires in this regard. It does make me worry about media depictions of war and gives me loads of sympathy for anyone who has to fight one.

Datorspel av god kvalitet kan öppna spelarens ögon för de egna kulturella modellerna, exempelvis då det gäller inlärning. En modell som är bekant från skolsituationen där eleverna förväntas göra en uppgift så snabbt som möjligt utan att bli distraherad under tiden är nödvändigtvis inte en modell som belönas i datorspelssammanhang. Många datorspel belönar såväl icke-linjära framsteg, där man utforskar utan att jäkta fram till det slutgiltiga målet, som linjära. Om inte vissa delar av ett spel utförs under tidspress, vilket sällan är fallet, läggs sällan ett större värde på hur hastigt spelaren avancerar inom ett spel. Om spelaren själv däremot anser att en snabb process är en viktig del av spelupplevelsen kan det



däremot fungera som motivation till spelandet. Spelaren sätter själv den egna standarden och det är i relation till den standarden de anser att de lyckas eller misslyckas. (Gee, 2007.)



**Bild 5.** Scen ur spelet *Operation Flashpoint: Dragon Rising*. Se s. 113 för närmare information om bilden.

### 3.3.3 Datorspel och identitet

Gee (2007) hävdar att identiteten i högsta grad påverkar inläringen. Till exempel, en elev som kommer från en familj som värderar teknologi högt anser sig troligen ha ett kunnande inom olika former av teknologi. Teknologi är därmed en del av elevens identitet, vilket kan leda till en positiv inställning då det kommer till undervisning inom teknologi. En elev som däremot inte upplever att teknologi som en del av den egna identiteten kan utgå från att teknologi är något svårt vilket i sin tur hämmar inläringen. All inläring förutsätter att en ny identitet skapas och att en bro mellan den nya och den tidigare identiteten formas. Exempelvis bör elever som undervisas i inom naturvetenskaperna forma en identitet som en forskare, en person som tänker vetenskapligt och undersöker olika frågeställningar. Dessutom ställer de sin forskaridentitet i relation till den tidigare.

Vidare framhåller Gee (2007) att identitetsaspekten är speciellt intressant i fråga om inläring genom datorspel av genren *RPG* eller *role-playing games*. Se kapitel 3.1 *Begreppsutredning* för mer information om olika spelgenrer. Inom RPG och andra spelgenrer utgör tre identiteter en större helhet som tillsammans bildar en spelaridentitet. För att förtydliga ett teoretiskt fenomen har Gee valt att illustrera de här identiteterna genom det egna förhållandet till karaktären eller avataren *Bead Bead* i spelet *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura*. Vidare framhåller han att även karaktärer ur andra spel kunde fungera som utgångspunkt och där ger han *Elder Scrolls III: Morrowind* och *Elder Scrolls IV: Oblivion* som exempel. (Gee, 2007.) För att förtydliga de olika identiteterna och för att förankra dem i dagens verklighet i Finland 2014 har jag valt att illustrera samma identitetsförhållanden med en karaktär ur fortsättningen på Elder Scrolls-serien, nämligen *Elder Scrolls V: Skyrim*.

Den första är *den virtuella identiteten*, med andra ord en virtuell karaktär i en virtuell värld. De karaktärsdrag, styrkor och svagheter som formar karaktären skapar förutsättningar för hens möjligheter i den virtuella världen. Gee (2007, s. 49) konstaterar:

The success and failures of the virtual being Bead Bead (me in my virtual identity) are a delicious blend of my doing and not my doing. After all, I made Bead Bead and developed her, so I deserve – partly, at least – praise for her success and blame for her failures.

Samtidigt som karaktärens framgångar och misslyckanden beror på hur spelaren väljer att hantera karaktären finns det även faktorer spelaren inte kan påverka. Trots att spelaren format karaktären, kanske såväl i fråga om styrkor som utseende, har spelaren inte skapat den virtuella värld karaktären befinner sig i. I någon mån är därmed karaktärens framgångar och misslyckanden samtidigt inte spelarens ansvar. (Gee, 2007.) Min virtuella identitet i spelet *Skyrim* utgörs av karaktären *Prisoner*, en kvinnlig magiker av rastillhörigheten *high elf*. Namnet *Prisoner* får samtliga spelare då de startar spelet men ges sedan möjligheten att byta namn. Eftersom jag var lite hastig i mina knapptryck valde jag inte byta namn, men jag intalar mig själv att det ger min karaktär en aura av mystik. Varelser med rastillhörigheten *high elf* är oerhört skickliga magiker men har inget naturligt motstånd mot väder och vind eller sjukdomar. Jag föredrar kvinnliga karaktärer eftersom jag har lättare att relatera till en

kvinnlig än en manlig karaktär och därmed fördjupas spelupplevelsen. Kvinnliga spelare väljer ofta att spela kvinnliga karaktärer, läs mer om det i kapitel 4.1.2 *Datorspel och avatarproblematiken*.

Den andra identiteten, *den verkliga identiteten*, utgörs av en ickevirtuell person som spelar ett datorspel. För att ytterligare göra det hela mer invecklat, har en person i verkligheten flera identiteter som tillsammans utgör en helhet. En person har många identiteter samtidigt i relation till könstillhörighet, ålder, yrkesval, tro med mera. Alla av de här identiteterna är nödvändigtvis inte aktiva i samband med spelandet av datorspel, men det kan vara svårt att veta vilken identitet som styr vilket beslut. (Gee, 2007.) Min verkliga identitet är *Matilda Ståhl* som utgörs av rad identiteter, exempelvis är jag kvinna, klasslärostuderande och finlandssvensk.



**Bild 6.** Konceptkonst för *Elder Scrolls V: Skyrim*. Se s. 113 för närmare information om bilden.

Den tredje identiteten kallar Gee för *den projektiva identiteten*. Här leker han med det engelska ordet *project* och dess två betydelser. Å ena sidan kan det innebära att spelaren projicerar sina värderingar och önskningar på karaktären. Å andra sidan kan man se karaktären som ett projekt där spelaren formar en sådan personlighet hen önskar men samtidigt styrs av spelets regler. Bra datorspel får spelaren att reflektera över de egna

värderingarna. Gee (2007, s.53) framhåller: "Players are projecting an identity onto their virtual character based on their own values and on what the game has taught them about such a character should or might be an become". Till och med i Skyrim finns det organiserad brottslighet och den styrs av *Thieves guild*. Spelaren kan välja att vara en del av organisationen och därmed nå en rad privilegier som i övrigt är onåbara. Eftersom jag i det verkliga livet anser att stöld är fel och eftersom min vision av Prisoner, sitt namn till trots, är en hederlig om en smula excentrisk kvinna har jag beslutat att hon inte kommer att bli en medlem av Theives guild. Jag har därmed projicerat mina värderingar på Prisoner vilket resulterar i att hon får klara sig utan en rad fördelar hon hade fått som medlem av Thieves guild.

Gee (2007) hävdar att en av datorspelens styrkor är deras förmåga att skapa världar där spelaren känner sig välkommen att pröva olika identiteter. När en spelare prövar nya identiteter finns det två möjliga utgångar. Den första är att spelarens tidigare antaganden om världen bekräftas och förstärks. Den andra möjliga utgången är att den virtuella världen utmanar det spelaren anser som självklart och att spelaren därmed är tvungen att omvärdera det hen hållit som sanningar. Trots att många datorspel är skapade på ett sätt som illustrerar en klassisk historia om gott och ont ur hjältens perspektiv finns det även andra typer av spel där spelaren får pröva på roller som biltjuv eller lönnmördare. Trots att spelaren prövar på nya identiteter behöver hen inte acceptera karaktärens värderingar som sina egna. Att pröva den egna identiteten mot rollen som maffiaboss kan öppna spelarens ögon för ett nytt perspektiv och leda till att hen reflekterar över den egna synen på gott och ont utan att hen för den sakens skull önskar ta med maffiabossens värderingar till det verkliga livet. Datorspel kan därmed öppna upp en diskussion om vad som är gott och ont och leda till reflektion över de egna värderingarna.

### 3.3.4 Datorspel och andra modaliteter

När man lär sig spela ett nytt datorspel närmar man sig samtidigt en ny litteracitet. I multimodala texter kommunicerar de texterna med flera modes inkluderade mera än vad den enskilda texttypen hade kunnat. Multimodalitet omfattar såväl ord som bilder, som

musik och ljud men även rörelser. "Video gaming, as we will see throughout this book, is a multimodal literacy *par excellence*" konstaterar Gee (2007, s. 18). Läs mer om multimodalitet i kapitel 5.3 *Multimodalitet ur ett datorspelsperspektiv*.

Det finns en uppfattning om att datorspel konkurrerar ut böcker och en rädsla för att unga läser mindre om de spelar mer datorspel. Forskning tyder däremot på att det snarare är TV-tittandet än läsandet som minskar i förmån för datorspelandet. (Gee & Hayes, 2010.)

Ett datorspel både liknar och skiljer sig från en bok eller en film. I boken eller filmen är det författaren bakom som avgör i vilket skede saker sker, om händelser sker i en kronologisk ordning eller inte. Läsaren eller tittaren är medvetna om att någon redan gjort den här typen av beslut och att man själv inte kan påverka händelseförloppet. Dessutom avgör författaren varifrån läsaren eller tittaren får väsentlig information. I ett datorspel däremot kan spelaren få information från flera olika håll. Olika spelare tar del av information som är viktig för spelets intrig i olika ordning. Dessutom avgör olika spelare själva vad de vill göra och när. (Gee, 2007.)

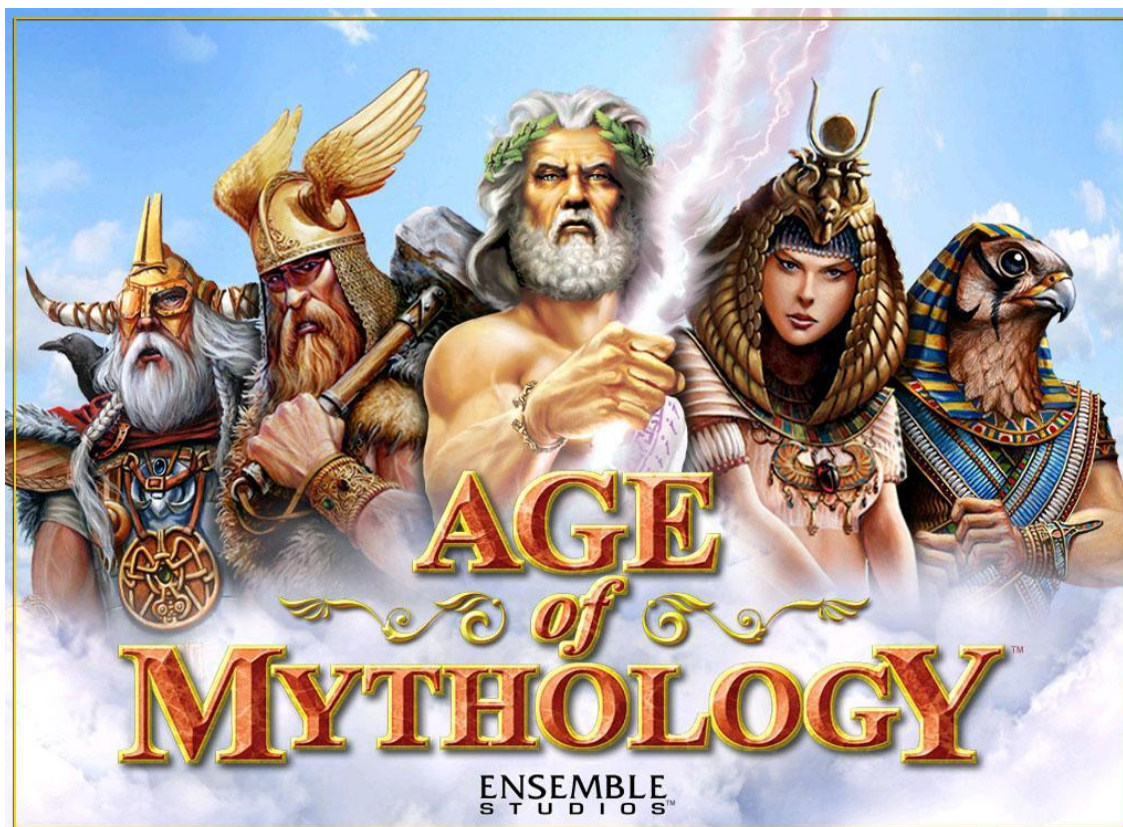
Gee (2007) hävdar att det finns fyra stycken faktorer som påverkar datorspelens intrig. Den första är författarnas eller speldesignernas beslut. Den andra faktorn är den specifika ordning en spelare valt att göra saker i. De beslut spelaren fattat som en av intrigens huvudpersoner är den tredje faktorn som påverkar naturligen också spelets intrig. Den fjärde och sista faktorn är spelarens egen föreställning och syn på såväl karaktären som den värld spelet utspelar sig i som intrigen som sådan. Den första och den fjärde påverkar även upplevelsen av en bok eller film, medan faktor två och tre är unika för datorspel. Spelarens egna beslut påverkar alltså intrigen på ett sätt som inte är möjligt i filmer och böcker. En viktig poäng i det här sammanhanget är att datorspel på inget vis är bättre eller sämre än filmer och böcker. Snarare har alla former sina fördelar och nackdelar. Exempelvis kan en huvudkaraktär dö i en film och intrigen kan ändå fortgå. Om huvudkaraktären i ett datorspel dör på grund av att spelaren gjort ett misstag fortgår inte intrigen utan börjar på nytt från exempelvis senast sparade spel. Om en karaktär man känner empati med dör i en film eller en bok är det även emotionellt annorlunda än om en karaktär dör i ett datorspel på grund av spelarens misstag. Exempelvis kan det handla om sorg i det första fallet och snarare

frustration i det senare. I nuläget är sällan historien i datorspel lika djup och mångsidig som i en film eller bok eftersom speldesignerna måste brottas med många olika scenarion och möjliga framtider medan författaren alltid avgör de beslut som tagits. Avslutningsvis summerar jag med att citera Gee (2007, s. 81): "video-games stories are not better or worse than stories in books and movies. They are different. They offer different pleasures and frustrations".

Gee och Hayes (2010) hävdar att spelupplevelsen har förändrats och idag innebär den ofta mer än att spela själva spelet. Det kan handla om att designa, producera och vara en del av en gemenskap online. Mer om sociala miljöer online kan du läsa i följande underkapitel, 3.3.5 Inläring inom onlinegemenskaper. Att spela kan även innebära att skapa inom en digital värld och därmed experimentera med olika modaliteter. Ett exempel Gee och Hayes lyfter fram är en pojke de kallar för Sam som spelade ett spel inom genren *RTS*, nämligen *Age of Mythology*. Till en början tog han del av spelet på det klassiska sättet genom att spela det, men med tiden började han allt mer skapa egna spelmiljöer eller *scenarion* som det kallas i spelet. Med digitala verktyg skapade han världar och hittade på historier som kunde utspela sig i dem. Den här typen av verksamhet kallas för modding men kan även ses som att experimentera med olika modaliteter. För att kunna spela ett spel krävs en förståelse för spelets uppbyggnad och den förståelsen kan i sin tur leda till en önskan om att själv påverka spelet. Det kan ske genom att modifiera existerande material eller att skapa nytt innehåll. Goda speldesigners inser att det gynnar dem att skapa möjligheter att förverkliga den här önskan, i *Age of Mythology* ges möjligheten genom att skapa egna scenarion.

Eftersom *Age of Mythology* bygger på myter från olika håll i världen skapades ett intresse för mytologi hos Sam och hans vänner. De började låna böcker om mytologi på biblioteket och så småningom skrev de även egna historier om karaktärerna de bekantat sig med i spelet, historier som de sedan laddade upp på nätet som fan fiction. Föräldrarna uppmuntrade pojkarnas intresse, de köpte böcker och diskuterade sådant som pojkarna läst, skrivit och lärt sig. (Gee & Hayes, 2010.) Istället för att konkurrera ut läsande, gav datorspel i det här fallet inspiration till såväl inläring som vidare läsning.





**Bild 7.** Den första delen i spelserien *Age of Mythology*. Se s. 113 för närmare information om bilden.

### 3.3.5 Inläarning inom onlinegemenskaper

Spelandet av datorspel kan även ses ur ett socialt sammanhang. Gee (2007) hävdar att det finns tre sätt att spela tillsammans. Det första är att spela i samma rum, till exempel genom att ha flera kontroller till en konsol. Det andra är då ett antal datorer är sammankopplade till ett lokalt nätverk. Det tredje innebär att spela online med till med tusentals människor från hela världen. Jenny Sundén och Malin Sveningsson diskuterar i *Gender and Sexuality in Online Game Cultures* (2012) det sociala klimatet inom onlinedatorspel. Det är ofta genom sociala inkörsportar så som familjemedlemmar, vänner eller kollegor en spelare först bekantar sig med ett spel. De poängterar att det sociala klimatet i spelet är avgörande för hur en spelare uppfattar spelupplevelsen. När tusentals människor spelar tillsammans eller parallellt är det inte svårt att förstå att friktion kan uppstå. Speltillverkare har utvecklat olika sätt att hindra spelare från att förstöra upplevelsen för andra. En del onlinespel har olika områden där en del tillåter dig att döda andra spelare medan andra inte tillåter det. Vidare kan även spelare få förbud att spela ett visst spel, för kortare eller längre tid. (Gee, 2007.)

Även om en spelare föredrar att spela på egen hand kan hen ändå vara en del av en större gemenskap. Gee och Hayes (2010) diskuterar även något de kallar för *passionate affinity groups* som är en form av *community* eller en passionerad gemenskap online. Fokus för passionen kan vara allt från spel till handarbete men det är det gemensamma intresset som förenar, inte ålder, kön eller förmåga. Sam, pojken som spelade Age of Mythology, som diskuterades i tidigare kapitel deltog också han i den här typen av gemenskaper. Exempelvis publicerade han och hans vänner den fan fiction som de själva skrivit inom en sådan här gemenskap.

Vidare jämför Gee och Hayes (2010) passionerade gemenskaper online med skolans uppbyggnad. Exempelvis är det ett intresse som förenar gemenskaperna online, i skolan har en grupp elever sällan samma intresse för samma specifika ämne. Personer av alla åldrar kan ingå i en gemenskap online medan skolans elever är uppdelade enligt ålder. Nybörjare och specialister blandas i den gemensamma miljön vilket resulterar i att alla kan något ut av gemenskapen men att det inte nödvändigtvis är samma fördelar man erhåller. I skolan däremot är nybörjarna åtskilda från de mer längre hunna eleverna. I en passionerad gemenskap online kan alla som önskar producera och inte enbart konsumera. Att konsumera det läraren och läroböckerna säger utgör en stor del av skolvardagen. Då eleverna ombeds producera gör de det för att de är uppmanade att göra det, inte för att de själva önskar göra det. I en gemenskap online finns det många sätt att vara delaktig och olika sätt att bidra till gemenskapen. I skolan förväntas mer eller mindre eleverna att göra samma saker på samma vis. Dessutom ger medlemmarna varandra feedback medan i skolan är responsen ofta begränsad till en envägskommunikation från läraren. Att Gee och Hayes (2010) gör den här typen av jämförelse är knappast för att de önskar förvandla hela skolsystemet till en enorm gemenskap online. Snarare vill de lyfta fram de styrkor som finns i de här gemenskaperna så att skolan i mån om möjligt kan skapa situationer som påminner om de här gemenskaperna och därmed kan dra nytta av styrkorna.



### 3.3.6 Datorspel och inläring – avslutande diskussion

I en jämförelse med böcker eller filmer är datorspel visserligen annorlunda men varken sämre eller bättre. Datorspel har andra styrkor och svagheter än de böcker och filmer har. En av datorspelens största styrkor i det sammanhanget är möjligheten att själv få påverka handlingen och att fatta beslut. När man diskuterar datorspel och inläring är det viktigt att skilja på inläringsspel och spel med underhållning som huvudsyfte. Inläringsspel känns lätt torftiga i jämförelse med underhållningsspel, därför är det tur att även underhållningsspel kan vara lärorika. Dessutom bör vuxna, föräldrar och pedagoger, vara medvetna om att det är skillnad på minispiel och komplexa spel. Minispiel är ofta korta, kan spelas exempelvis på telefoner eller på olika hemsidor och är väldigt repetitiva. Komplexa spel däremot mer omfattande och innehåller ofta olika typer av problemlösning och etiska ställningstaganden. Datorspel kan uppfattas som en väldigt isolerad hobby men så är nödvändigtvis inte fallet. Det är möjligt att spela tillsammans med personer i närheten men även att spela online tillsammans med tusentals andra människor. De personer som föredrar spel som spelas i ensamhet kan även de vara socialt aktiva genom att ansluta sig till olika gemenskaper på nätet och därmed fördjupa spelupplevelsen.

Datorspel har såväl negativa som positiva effekter. Genom att föräldrar och andra vuxna diskuterar och inbjuder till reflektion kring spelinnehåll kan negativa aspekter undvikas i någon mån. Vid diskussioner om de positiva effekterna av datorspelande bör spelandet ses som en del av en i övrigt sund livsstil med motion, frisk luft, näringsrik kost och balans mellan fritid och skola. Vilka är då de positiva effekterna av datorspelande? Exempelvis färdigheter som problemlösning eller att kunna fokusera i en hektisk situation. För att klara sig i ett spel behöver spelaren skapa hypoteser och pröva dem för att sedan omforma hypoteserna. Dessutom erbjuder många datorspel idag verktyg för att spelaren själv ska få skapa inom spelet, färdigheter som kan leda till ett intresse för teknologi i allmänhet. Vidare kan spel ge verktyg för reflektion över dels de egna värderingarna men även över de värderingar som råder i det omkringliggande samhället. Datorspel kan öppna upp för diskussioner i fråga om etik och moral, exempelvis om det finns situationer då våld är acceptabelt eller inte. Att spegla den egna identiteten genom spel kan ge insikter i den egna personligheten men även i fråga om värderingar man inte nödvändigtvis var medveten om.

Det finns även pedagogiska tankegångar i datorspel som skolan kunde ha nytta av. Exempelvis lär sig spelaren ofta att hantera basfärdigheterna inom ett spel i en trygg miljö som ändå är tillräckligt lik spelet för att vara lärorik. Skolmiljön kan idag i vissa fall uppfattas som väldigt främmande i förhållande till en del områden i verkligheten. De sociala gemenskaperna som byggs upp kring spel ger även möjligheten att skapa i relation till spelet, att dela det med andra och få feedback. Situationen i skolan idag kan tyvärr vara den att respons fås endast från läraren i form av envägs kommunikation.

Avslutningsvis kan man konstatera att den inläring som sker inom datorspel eller relaterade miljöer inte bör förkastas eller ignoreras av skolan. Snarare kunde skolan öppna upp för en diskussion kring hur man på bästa sätt kunde ta in såväl spelinnehåll som spelmetoder in i undervisningen.

## 4 Kvinnor och datorspel

Avhandlingens fjärde kapitel diskuterar kvinnor och datorspel. Inledningsvis genom att se på datorspel ur ett genusperspektiv. Därefter följer en diskussion om avatarer i relation till kvinnliga spelare. Sedan tas en närmare titt på kvinnor i spelkulturen, först mer allmänt och sedan med fokus på onlinespel. Därpå diskuteras kvinnor i spelindustrin och sedan följer en argumentation om varför specifikt kvinnor gynnas av att spela datorspel. Därefter resoneras det kring vilka typer av spel som kvinnor tilltalas av och hur dagens spel kunde förändras. Därefter tas en kort titt på ett projekt där flickor själva fått skapa datorspel. Vidare diskuteras hur man kunde ta sig förbi skapandet av flickspel till spel som tilltalar alla, inkluderat spelare av kvinnligt kön. Avslutningsvis sammanfattas de olika synpunkterna i en diskussion om kvinnor och datorspel.

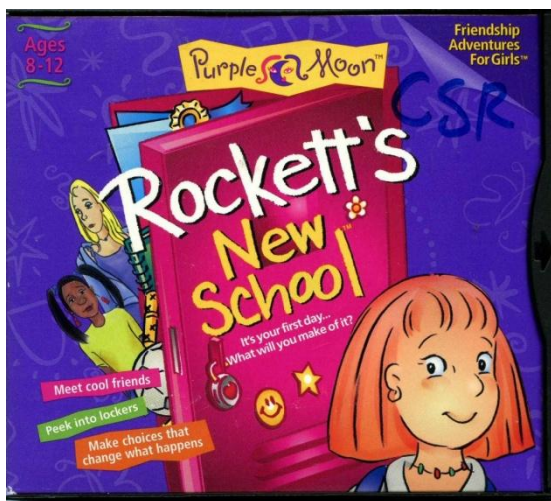
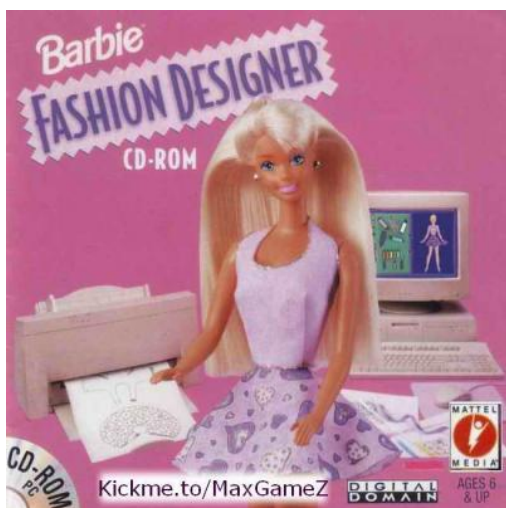
### 4.1 Datorspel ur ett genusperspektiv

Mary Flanagan och Helen Nissenbaum konstaterar i *Design Heuristics for Activist Games* (2008) att den årliga försäljningen av datorspel i USA år 2007 uppgick till nio miljarder och i den siffran ingick inte hårdvara eller andra relaterade produkter. Eftersom datorspelande har blivit en allt vanligare fritidssysselsättning har även intresset för datorspel växt inom det akademiska fältet. Det hävdar T. L. Taylor i *Becoming a Player: Networks, Structure and Imagined futures* (2008). Dessutom har forskarna även fått upp ögonen för onlinespel och spel inom genren MMORPG, något Holin Lin diskuterar i *Body, Space and Gendered Gaming Experiences: A Cultural Geography of Homes, Cybercafés, and Dormitories* (2008).

Ett av de områden som forskarna tittat närmare på är genusperspektiv inom datorspel och spelande. Jill Denner och Shannon Campe konstaterar i *What Games Mady by Girls Can Tell Us* (2008) att de flesta datorspel betonar vinst framom rättvisa och tävlan framom samarbete vilket genererar en främst manlig publik. De kommersiella spelen idag är i första hand ett manligt medium där genrer, innehåll och själva mekaniken i spelandet är skapad

av och för unga män. Det framhåller Carrie Heeter och Brian Winn i *Gender Identity, Play Style, and the Design of Games for Classroom Learning* (2008). Det finns i huvudsak fyra typer av teman i spelen på dagens marknad: slagsmål, krig, sport och kappkörning. Det betonar Nicole Lazzaro i *Are Boy Games Even Necessary?* (2008). Vidare ifrågasätter hon huruvida hur många olika varianter det går att göra med ett så begränsat utgångsläge och för en så liten målgrupp.

Under 1990-talet försökte man skapa spel som inriktade sig på flickor och enbart marknadsfördes för flickor, ett av de spel som sålde bäst var *Barbie Fashion Designer* från 1996 (Denner & Campe, 2008). Brenda Laurel konstaterade i *Notes from the Utopian Entrepreneur* (2008) att Barbie Fashion Designer var ett av få spel som sålde och tanken på att skapa spel för flickor skrinlades. En av motiveringarna bakom beslutet var: "Everyone knew girls simply didn't like computer games and wouldn't play them" (Laurel, 2008, s. 22). *Purple Moon* var ett datorspelsföretag som skapades av kvinnor för kvinnor och de lanserade sitt första spel år 1997. Istället för att fokusera på utseende, kläder och andra ytliga faktorer låg nu fokus på flickors sociala liv och de svårigheter det kan innebära. Karaktärerna från Purple Moons spel fick pröva på allt från avundsjuka, rasism och skvaller till lojalitet och mod. (Laurel, 2008.)



**Bild 8 och 9.** Bilderna föreställer omslagsbilden på två flickspel från 1990-talet: *Barbie Fashion Designer* och *Rockett's New School*. De representerar rosa respektive lila spel och ironiskt nog framkommer det i färgsättningen till vilken kategori de hör. Se s. 113 för närmare information om bilderna.

I efterhand började man kalla de här tidigare speltyperna för rosa och lila spel. *Rosa spel* är spel som fokuserar på traditionella feminina värden, ett exempel på ett rosa spel är *Barbie Fashion Designer*. Begreppet *lila spel* kommer från företagsnamnet Purple Moon och spel som fokuserade på flickors sociala liv. Ett exempel på ett lila spel är *Rockett's New School*. (Laurel, 2008). I *Beyond Barbie & Mortal Kombat – New Perspectives on Gender and Gaming* (2008) av Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner och Jennifer Y. Sun finns förutom de artiklar som diskuteras i den här avhandlingen dessutom en rad intervjuer. Megan Graiser på datorspelsföretaget Her Interactive säger i en intervju med Kafai m.fl. (2008, s.304):

The prevailing wisdom at the time was "make it pink and all the females will come," which is like saying "make games violent and all the men will come." I believe there should be as many entertainment preferences in every medium for women as there are for men.

Kritiken mot såväl rosa som lila spel riktar sig mot att fokusera på olikheterna mellan könen snarare än likheterna och därmed att man förutsätter att alla flickor tycker om och inte tycker om samma saker och att detsamma gäller för alla pojkar. (Kafai m.fl. 2008)

Det datorspel som sålt bäst genom tiderna är *The Sims*. Med alla varianter och tilläggsdelar hade *The Sims* sålt över hundra miljoner kopior år 2008 och säljs fortsättningsvis. I *The Sims* skapar spelaren familjer för sina karaktärer, bygger hus åt dem och styr deras liv som en del av ett grannskap och ett samhälle. Spelet har liknats med till exempel ett dockhus eller en sandlåda. De flesta spelarna av *The Sims* tenderar att vara kvinnliga men det förekommer även manliga spelare. En av orsakerna bakom framgången med *The Sims* tros vara kombinationen av att spela spelet och däremellan skapa och designa inom spelets ramar. Många spelare tillbringar till och med mer tid designandes spelinnehåll, till exempel kläder och möbler, än att spela spelet som sådant. (Gee & Hayes, 2010)

*Barbie Fashion Designer* och *The Sims* nämns ofta som milstolpar då man diskuterar kvinnligt spelande. Mizuko Ito hävdar i *Gender Dynamics of the Japanese Media Mix* (2008) att det är en västerländsk syn eftersom man förbiser japanska spel som tilltalat bägge könen, t.ex. *Pac-Man* och *Donkey Kong* men framförallt *Pokémon*. Ito (2008, s. 103) konstaterar: "Part of

*Pokémon's* success was based on its ability to appeal to girls as well as boys. Given that Game Boy gaming was so central to *Pokémon*, it also had the side effect of drawing girls to gaming in large numbers." Pokémonspelet var nyskapande eftersom de blandade spelstilar då spelet innehöll aggressiva matcher mellan monstren men det förutsatte även att spelaren tog hand om sina monster. Monstrens utseenden varierade från att vara små och söta till att vara stora och respektingivande och spelaren hade en rad monster att välja mellan. (Ito, 2008.)

Pokémon var en del av en serie av medieformer med samma tema, ett fenomen som i Japan kallas för *Media Mix*. I en *Media Mix* ingår förutom spel också anime som är japansk animation, manga som är japanska serietidningar eller grafiska noveller, spelkort och leksaker knutna till seriens karaktärer. Oftast är mangan utgångspunkten och narrativen i en serie där såväl historien som karaktärerna introduceras. I Japan finns det mangaläsare inom alla åldersgrupper och manga är ofta ett barns första läserfarenhet. En populär serie går att upprätthålla och expandera genom att utgå från mangan. Animens roll är att bredda målgruppen och locka yngre tv-tittare. Därefter erbjuds möjligheten att själv få interagera med seriens historia och karaktärer i form av datorspel och spelkort. Vanligen är datorspel en av de mindre vanliga formerna inom *Media Mix* men gällande Pokémon var fallet det motsatta: datorspelen var seriens kärna. Pokémon var därmed en serie som skapade nya former av *Media Mix*. (Ito, 2008.)

Inom Japansk kultur men också inom *Media Mix* är det vanligt med två typer av karaktärer: *Kawaii* och *Kakkoii*. *Kawaii* står för söta, barnsliga karaktärer med ett sårbart och oskyldigt beteende. Trots att *Kawaii* främst associeras med femininitet kan det uppskattas av alla åldrar och av bägge könen. *Kakkoii* är mer inriktat på superhjältar, robotar och våldsspel. Trots att det är en typ av pojkkultur är det socialt acceptabelt att flickor i någon mån anammar *Kakkoii*. Inom Pokémon finns det såväl *Kawaii*- som *Kakkoii*monster. Även om ett monster riktar sig mer mot flickor eller pojkar så finns det hon- och hanmonster av alla typer och monstrets kön påverkar inte hur starka de är. Med andra ord finns det såväl "pojkmmonster" som "flickmonster" tillgängliga men inga krav på att en flicka tvunget måste välja flickmonster, utan kan välja pojkmmonster eller blanda bägge typer av monster. (Ito, 2008)



**Bild 10.** Bilderna föreställer två omslagsbilder ur spelserien Pokémon. Se s. 113 för närmare information om bilderna.

Ito (2008) summerar att den japanska Media Mixen på flera olika sätt kan påverka kulturella antaganden om maskulint och feminint. För det första är såväl Kakkoi och Kawaii i någon mån tillåtet för bägge könen att uppskatta och ta del. För det andra skapar Media Mixens olika delar flera inkörsportar och därmed erbjuds flickor fler möjligheter att prova på spel och spelkulturer. För det tredje finns det tendenser inom Media Mixen att skapa alternativa representationer av kön, t.ex. finns det en efterfrågan på manliga karaktärer som är feminina och känsliga.

Kritiken som riktas mot så kallade "flickspel" är att de förutsätter att alla flickor är lika och att de har samma preferenser inom spel och spelande. The Sims och Pokémon är två exempel på spel som varit populära bland flickor men inte exklusivt riktat sin marknadsföring till flickor. I såväl Pokémon som The Sims kan spelaren själv påverka det egna spelet och därmed i någon mån skapa ett sådant spel som de själva vill spela. Upplägget i de här spelen utgår därmed inte från att alla spelare är lika och har samma preferenser. Diskussionen om faktorer i spel som tilltalar kvinnor fortsätter i kapitel 4.6 *Att skapa spel för kvinnor*.

#### 4.1.1 Datorspel och avatarproblematiken

En avatar är den karaktär som spelaren styr i den virtuella världen, närmare definierad i begreppsutredningen i kapitel 3.1. Nick Yee är kraften bakom ett forskningsprojekt, *The Deadalus Project*, som kontinuerligt gjort enkäter online i samband med spelandet av spel inom genren MMORPG. Eftersom antalet respondenter är uppe i fyrtio tusen kan man även tänka att resultaten i någon mån går att applicera även på andra typer av spel. Yee (2001b) konstaterar att samtidigt som avatarens rörelser och reaktioner är parallella till spelarens och därmed är en del av spelaren, är den samtidigt något som inte är en del av spelaren eftersom ingen är en *träalv* eller en *necromancer* i verkliga livet. I en del spel kan spelaren själv påverka utseendet på avataren och blir därmed personligt involverad i den. (Yee, 2001b). De identiteter som uppstår i mötet mellan avatar och spelare diskuterades närmare i kapitel 3.3.3 *Datorspel och identitet*.

Yasmin B. Kafai tog en närmare titt på tonåringars, såväl flickors som pojkars, aktivitet på *Whyville* i *Gender Play in a Tween Gaming Club* (2008). Hon iakttog vad som skedde i det virtuella forumet men också aktiviteten i det klassrum där de i verkligheten befann sig. *Whyville* är en virtuell plats där unga kan samlas och umgås genom att skapa en egen avatar. Andra motsvarande virtuella samlingspunkter för unga är *Habbo Hotel* och *Teen Second Life*. Såväl flickor som pojkar var engagerade i skapandet av sina avatarer. Intresset för att skapa och förändra avatarerna förändrades inte under de sju veckor som undersökningen föregick. Motivationen bakom skapandet och förändrandet av en avatar varierade. Till exempel försökte en del efterlikna någon eller något, exempelvis en förebild eller en hobby. Andra gav sig själva utmaningar och experimenterade med olika varianter på utseenden för sin avatar. Därmed ger *Whyville* utrymme för olika utseenden men också varierande inställningar till förändrandet av avatarerna.

Många flickor och unga kvinnor är missnöjda med någon del av sin kropp, konstaterar Martins m.fl. (2009). Forskning visar även på att smala ideal i olika medier kan påverka kvinnors syn på den egna kroppen negativt. Martins med flera har dock uppmärksammat en brist på systematisk granskning av kroppsideal i datorspel. Forskning tyder även på att pojkar



som tittar mer på TV tenderar att ha mer negativa och stereotypiserade syner på överviktiga flickor och kvinnor, något som även kan tänkas gälla användare av datorspel.

Martins m.fl. (2009) undersökte de kvinnliga karaktärers kroppar i de spel som var populärast vid tidpunkten för undersökningen. Det resulterade i 133 spel med totalt 134 analyserbara kvinnliga karaktärer. Av de 134 analyserbara karaktärerna var 98 kodade som vita, men det fanns inga signifikanta skillnader i fråga om rasstillhörighet eftersom antalet representanter för minoriteter var så få. En rad mått togs på varje karaktär: hennes längd, huvud storlek, bröstets bredd, midjans bredd samt höftens bredd. Resultaten jämfördes därefter med resultaten från CAESAR-studien från 1998 som undersökt 6000 amerikanska kvinnor i åldern 18-65. Karaktärernas siffror anpassades enligt de amerikanska kvinnornas medellängd för att kunna göra direkta jämförelser. Spelkaraktärernas huvuden var större men i övrigt var såväl höft, midja som bröst mindre än det verkliga samplet. Skrämmande nog visade sig spel ämnade för barn innehålla de smalaste kroppsidealen, något som Martins m.fl. kopplar samman med dockor som Barbie och Bratz som också de kommunicerar ett smalt kroppsideal.



**Bild 11.** Lara Croft, den omdiskuterade huvudkaraktären i spelserien Tomb Raider. Se s. 113 för närmare information om bilden.

Helen W. Kennedy framhåller i *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo?* (2002) att en av de mest omdiskuterade spelkaraktärerna utan tvekan är *Lara Croft* i spelserien *Tomb Raider*. Å

ena sidan är hon en de första kvinnliga hjältarna i datorspelsammanhang, en värld där kvinnor ofta bistår hjälten, har ett kärleksförhållande med hjälten eller blir räddad av densamme. Därför var hon ett välkommet tillskott för kvinnliga spelare. Morgan Romine, frontfigur för *Ubisofts Frag Dolls*, berättar i en intervju om varför man väljer att ha en kvinnlig avatar och eventuellt en som liknar en själv (Kafai m.fl. 2008, s.313):

I have played male characters before, but I tend to play female characters because I like being a female in general... One of my friends pointed out that it makes gaming seem a little bit more immersive and realistic to put yourself in this fantasy environment.

Utgående från citatet av Romine kan man alltså tänka att en orsak till att välja en kvinnlig avatar kan vara att skapa en koppling mellan verkligheten och spelet. Genom att avataren liknar en själv kan fantasin kännas mer påtaglig och för att fördjupa spelupplevelsen.

Å andra sidan kritiseras Lara Croft för att vara hypersexualiserad och sammansatt av de bästa dragen hos modeller. Karaktärer som Lara Croft anklagas för att skapa ett ideal ingen verklig människa kan leva upp till i en värld där unga kvinnor växer upp mer missnöjda över den egna kroppen och beredda att göra drastiska åtgärder för att förändra sig själva. Kennedy (2002) reagerar över något hon uppfattar som sorgligt och ironiskt: "the idea that real women are more and more likely to use technology in order to become more like virtual women who fundamentally *are* just technology". En intressant iakttagelse från Kennedys sida är att spelserien Tomb Raiders narrativ inte innehåller någon romantisk eller sexuell intrig, vilket resulterar i att Lara Crofts sexualitet lämnas öppen för spelaren att tolka. Eftersom hon kan ses både som feminin i fråga om stor byst, smal midja och stora ögon men också maskulin gällande hennes atletiska förmåga och hennes vapen gör att hon kan identifieras som tilltalande för olika sexuella läggningar. Lara Croft är på samma gång den aktive hjälten som hjältinnan vars främsta funktion är att vara trevlig att titta på. Morgan Romine säger i en intervju (Kafai m.fl. 2008, s. 315):

I won't generalize and say that the majority of female gamers are offended by big-breasted female characters. I do know some who find all that distasteful. But I am

different from that group because I don't really care. I see video games more like comic books, kind of fantasy. The representations of males in these games are not very realistic either.

Det finns med andra ord även de spelare som är medvetna om hur hypersexualiserade en del av de kvinnliga karaktärerna är men inte ser det som ett problem.

Sundén, i *Gender and Sexuality in Online Game Cultures* av Jenny Sundén och Malin Sveningsson (2012), har studerat *World of Warcraft* ur ett queerperspektiv. Sundén konstaterar att det inte är ett sammanträffande att många av de kvinnor hon intervjuat väljer kvinnliga avatarer. Det handlar om såväl identifikation som begär. Sundén framhåller att kvinnorna tycker om att spela som en attraktiv kraftfull kvinna med rätt utrustning. De finner njutning i kontrasten mellan till exempel kvinnliga former och att bära en tung rustning. En av kvinnorna Sundén intervjuat konstaterar: "That there was power or something in the fact that you could be a bit boyish, yet still be a girl" (Sundén & Sveningsson, 2012, s.142). Trots att karaktären var väldigt kvinnlig och petit kunde en rustning få henne att bli en typ av pojkflicka.

Genom *The Deadalus Project*, som tidigare nämnts i det här kapitlet, kan Yee (2003a) konstatera att *gender-bending* eller att spela som motsatt kön är vanligare bland män än kvinnor i onlinespel. Yee framhåller att män oftare spelar som kvinnor delvis kan bero på de fördelar kvinnliga avatarer får, exempelvis erbjudanden om hjälp som manliga avatarer nödvändigtvis inte hade fått. Det är dessutom möjligt att se det som en nivå för män att dominera den kvinnliga kroppen. Det kan även bero på ett psykologiskt övertag eftersom kvinnliga avatarer förväntas vara sämre än manliga. Dessutom kan kvinnor lättare utforska sin könstillhörighet i det verkliga livet och att män kan tänkas tilltalas av att kunna utforska sin könstillhörighet i en anonymare miljö. Äldre spelare tenderade också oftare än yngre spelare att byta kön i spel. Könssbyte i spel förekom mest hos vuxna män, något som Yee inte har någon direkt förklaring till förutom de förslag som erbjudits ovan.

Baserat på de svar Yee (2001a) fått i undersökningen om spelares vanor kan han uppskatta att ungefär 48 % av de kvinnliga avatarer som en spelare möter i en virtuell värld i

verkligheten är män. Inom onlinespel har en spelare ofta fler än en avatar och den avatar som spelaren främst spelat med sällan är av motsatt kön. Yee har även analyserat faktorerna bakom ett virtuellt könsbyte och hittat fyra huvudsakliga orsaker: i rollspelssyfte, för den visuella uppenbarelsen, för att få fördelar i spelet och för att undersöka könstillhörighet. *I rollspelssyfte och för den visuella uppenbarelsen* var de vanligaste orsakerna till könsbyte inom spel. En av de manliga respondenterna i undersökningen säger: "Personally, for some of the races, the female graphic just 'looks better' than the male graphic, and that is why I chose the female gender" (Yee, 2001a, s. 4). Om man skiljer mäns och kvinnors svar åt är svaren ungefär desamma men med två undantag: *för att få fördelar i spelet* och *för att undersöka könstillhörighet*. Endast 5,3 % av kvinnorna anser sig spela en manlig avatar för att få fördelar medan männens motsvarande siffra är 14,6 %. Däremot säger endast 6,2 % av männen att de spelar en kvinnlig avatar för att kunna utforska könstillhörighet medan hela 21,1 % av kvinnorna svarar att det är orsaken till varför de spelar en manlig avatar. En av de kvinnliga respondenterna i undersökningen konstaterar: "I used to think men had it easy! Now I know that they have issues too; they are socialized to be more independent and not ask for help. That has to be tough." (Yee, 2001a, s.6). Genom att spela med en avatar av det motsatta könet har såväl kvinnliga som manliga respondenter fått insikter om det andra könet, både i fråga om såväl fördelar som nackdelar.

Yee (2003b) och The Daedalus Project har även undersökt avatarer ur ett identitetsperspektiv. Synen på en avatar kan variera från en förlängning av det egna jaget till att vara en bricka i ett spel. Kvinnor tenderar att oftare se sina avatarer som en idealiserad version av dem själva. Det här förhållningssättet resulterar inte i fler speltimmar men snarare i en mer trogen spelarkrets som är benägen att inte byta spel, troligen tack vare det emotionella band som uppstått till spelet. Yee (2004a) har vidare även undersökt i vilken grad spelare beter sig likadant i spelvärlden som utanför den och i hur stor grad de eftersträvar att avataren ska likna dem själva. Kvinnor var mer benägna än män att bete sig och interagera på samma vis i spel som de gör i verkliga livet. Respondenterna ombads ta ställning till påståendet "I am more of 'who I really am' in the MMORPG than in real life" och i resultatet fanns inga signifikanta skillnader mellan könen. Däremot kunde man konstatera att förutom att introverta personer var de som i högst grad beter sig annorlunda i spel var de också de som ansåg att deras spelpersonlighet var närmare deras riktiga jag än den person

de var i verkliga livet. Därmed kan man tänka sig att introverta personer inte behöver tampas med det verkliga livets hinder i onlinesammanhang och därför upplever att de kan blomma ut i en sådan miljö.

## 4.2 Kvinnor och spelkulturen

Dagens unga förändrar aktivt könsrollerna under sin uppväxt: kvinnor och män under trettio påverkas av mindre traditionella könsroller än de över trettio. Kvinnor under trettio är duktigare på datorer, spelar datorspel i högre grad och väljer andra spel än kvinnor över trettio. Dessutom använder och konsumerar kvinnor under trettio mer avancerad teknologi så som datorer och telefoner. (Lazzaro, 2008) Ändå kan Tracy Fullerton, Janine Fron, Celia Pearce och Jacki Morie i *Getting Girls into the Game: Toward a "Virtuous Cycle"* (2008) konstatera att endast 11,5 % av personalen i datorspelsindustrin är kvinnor och kvinnors spelande tenderar att antingen ignoreras eller föraktas. Vem är då de kvinnor som spelar datorspel, varför är de så relativt få och varför kan de uppleva sitt spelande som något de helst håller hemligt? Det är frågor som följande avsnitt ämnar svara på.

Yee (2008) redogör för resultat från *The Daedalus Project* som består av en rad enkäter online som totalt fyrtio tusen MMORPG-spelare deltagit i. Majoriteten av spelarna var män (85,4 %), medelåldern 26 och medianåldern är 25. Spelarna var mellan 11 och 68 år gamla och de kvinnliga spelarna var märkbart äldre än de manliga spelarna. Bilden av en typisk MMORPG-spelare är en tonåring men bland spelarna fanns allt från universitetsstuderande, arbetande vuxna och pensionärer. Resultaten visade inte på någon signifikant skillnad i hur mycket man spelar varken beroende på kön eller ålder: spelare över fyrtio spelar lika mycket som spelare under tjugo. Något som däremot påverkades av ålder var sättet man spelar på, en yngre spelare fokuserar mer på prestationer i spelet än sin äldre medspelare.

Kvinnliga spelare som grupp är äldre än sina manliga medspelare, vilket kan bero på att det är vanligt att kvinnor introduceras till olika spel av en romantisk partner. Av kvinnorna var det 27 % som började spela på det viset, medan endast 1 % av männen börjar spela genom en romantisk partner. Ungefär 80 % av de kvinnliga spelarna angav att de var i ett stabilt

förhållande, männens motsvarande siffra var ungefär 60 %. Med ett stabilt förhållande räknades allt från att vara ett par till att vara gifta. Om man antar att personer i stabila förhållanden tenderar att vara äldre kan det vara en orsak till att de kvinnliga spelarna som grupp är äldre. Totalt angav ungefär 25 % att de spelar med en romantisk partner: två tredjedelar av kvinnorna men mindre än en femtedel av männen. (Yee, 2008.)

De flesta kvinnor tenderar att bryta könsnormerna lättare om deras närvaro i ett spel legitimeras av en manlig relation, t.ex. en bror, en far eller en pojkvän. Om en kvinna spelar ett spel inom genren MMORPG tillsammans med en romantisk partner är det lättare att berättiga sitt spelande: timmarna som hon tillbringar spelandes kan även tänkas gynna deras förhållande. Därför berättigar inte bara en manlig relation inte bara att en kvinna börjar spela utan även att hon fortsätter att göra det. Yee (2008, s.87) konstaterar: "Men are allowed relatively free access to online games, but a woman's presence in an online game is seen as legitimate only if it occurs via a relationship with a man"). Om en kvinna inte har en man som kan berättiga hennes spelande kan det missuppfattas som ett ointresse för spelande. Män fungerar därmed som en typ av inkörsport till spelande för kvinnor. Yee anser att spelande inte bör ses som en fråga om vad man vill spela utan vilka sociala inkörsportar som man har tillgång till. (Yee, 2008.) Även Taylor (2008) konstaterar att de flesta börjar spela genom sina sociala nätverk och blir spelare inom en specifik social kontext.

Men om det inte beror på bristande motivation, hur kan då endast 15 % av MMO-spelarna vara kvinnor? Yee (2008) hävdar att förutom brist på inkörsportar kan en orsak vara de sociala och kulturella begränsningar kvinnor upplever inom spelvärlden. Det är socialt acceptabelt att pojkar spelar mycket datorspel. För flickor däremot anses det vara opassande att spela mycket, speciellt om spelen innehåller våld, trots att det finns kvinnor som spelar på professionell nivå även inom våldsamma spelgenrer. Hayes konstaterar (2008, s.221): "it is still not socially rewarding for females to identify themselves as gamers". Många kvinnliga spelare hemlighåller sitt spelande vilket påverkar deras spelaridentitet negativt. De upplever sig ofta som ensamma, isolerade och utan kvinnliga bekanta som kan förstå deras situation. Situationen kan dock vara den att det finns kvinnliga bekanta som också spelar men som i sin tur håller det hemligt och känner sig isolerade. (Taylor, 2008.)

Lin (2008) har undersökt situationen för kvinnliga spelare i Taiwan och poängterar att de kontakter de kvinnliga spelarna har till andra spelare utanför spelsammanhanget ofta enbart består av familjemedlemmar. Syskon tenderar att sällan spela tillsammans, vilket kan bero på begränsad datortid eller syskonrivalitet. I Taiwan är flickor socialt exkluderade från många platser, till exempel från cybercaféer. Cybercaféer är tillsammans med hemmet och universitetens sovsalar en av de vanligaste platserna för spelande. Flickor i Taiwan är därför ofta begränsade till hemmet som plats för spelande och under föräldrarnas vakande öga påverkas ofta de sociala kontakterna online till andra spelare. Att spela onlinespel hela natten lång är något som hör till i en del av universitetens sovsalar, men det är i allmänhet ett privilegium endast pojkar är berättigade till. Flickor som spelar får ofta höra att ljudnivån är för hög eller att "game-playing is for boys" av sina rumskompisar (Lin, 2008, s. 75). Lin intervjuade kvinnliga spelare och en av informanterna berättade att hennes spelande fick klagomål från rumskompisarna för att det påverkar deras rutiner. Dessutom påpekade de ofta att spelandet inte var bra för hennes hälsa, vilket resulterade i att hon fick dåligt samvete. Istället för att vara en del av en spelgemenskap spelar därmed flickorna för sig själva och försöker att inte störa sin omgivning.

Med andra ord påverkar såväl omgivningen som den sociala miljön utanför spelandet om man börjar spela och om man vill fortsätta. Dessutom finns det även sociala kontakter online som kan påverka upplevelsen av spelande negativt för kvinnliga spelare. Inom en del spel finns det element som skapar en bild av kvinnor som spektakel snarare än verkliga medspelare. Spelare antas vara män tills motsatsen bevisas och kvinnliga spelare blir ständigt påmind om den manliga position de inkräktar på. Dessutom kan det vara riskabelt att avslöja sitt verkliga kön om man inte vill bli uppfattad som inkompetent eller utsatt för förslag av olika typ. Med andra ord, kvinnliga spelare online kan antingen acceptera rollen som man i tysthet eller riskera diskriminering och trakasserier. (Yee, 2008.) Förutom att bli föremål för flirtförsök, opassande frågor och kommentarer tenderar kvinnliga avatarer lättare att få hjälp och gåvor. Det finns de manliga spelare som ger sken av att vara kvinna genom att använda en kvinnlig avatar för att få den här typen av fördelar. De kallas för det nedsättande uttrycket *girlboys*. (Lin, 2008.) Diskussionen om kvinnor i onlinespel fortsätter i kapitel 4.3 *Kvinnor och spelkulturen online* och problematiken kring avatarer diskuterades i kapitel 4.1.1. *Datorspel och avatarproblematiken*.

I Japan finns en subkultur som kallas för *otaku* och grovt översatt betyder *medianörd*. Otaku innebär att unga män och kvinnor är stora fans av någon serie som sträcker sig över olika former av media, så kallad Media Mix. Media Mix diskuterades närmare i kapitel 5.1 *Datorspel ur ett genusperspektiv*. Datorspel är en typ av media som ingår inom termen Media Mix. De unga männen och kvinnorna tar steget från att vara konsumenter till att vara producenter och skapar därmed eget innehåll som hör ihop med serien. De är inte lättanvändare av media: de är snarare entusiaster och experter. Otaku är mer accepterat beteende bland män än kvinnor. De flickor som tyr sig till otakukulturen tyr sig ofta till de mindre teknologiska formerna, så som *cosplay* (costume play) där man klär ut sig till olika karaktärer eller *doujinski* som är en typ av amatörmanga. (Ito, 2008.) Inte ens inom en nördkultur där datorspel ingår är det med andra ord socialt acceptabelt att flickor tyr sig till datorer eller annan typ av teknologi.

#### 4.3 Kvinnor och spelkulturen online

När man spelar online tillkommer fler faktorer som påverkar spelupplevelsen. Sundén och Sveningsson (2012) studerade genus och sexualitet i spelkulturer inom onlinespel. De gjorde varsin etnografisk studie inom MMORPG-spelet *World of Warcraft (Wow)*. Spelet går att genomföra på egen hand men det är de sociala dimensionerna och att spela tillsammans som utgör spelets kärna. Som spelare kan man tillhöra en *guild*: en stabil grupp av spelare som lär känna varandra och spelar tillsammans. Guilder kan vara små eller stora och en del fokuserar mer på prestige och vinst medan andra lägger fokus på att vänner ska ha möjlighet att spela tillsammans. Sveningsson undersöker *World of Warcraft* i ett heterosexuellt sammanhang där majoriteten av spelarna är män. Sundén å andra sidan bekantar sig med spelet ur ett queerperspektiv. I det avslutande kapitlet tar forskarna med sig de egna erfarenheterna till en gemensam diskussion.

Sveningssons (Sundén & Sveningsson, 2012) fokus låg på uppfattningar om spelet och spelkulturen ur ett kvinnligt perspektiv. Hur positionerar kvinnor sig och hur positionerar männen kvinnorna? Hur ser gruppdynamiken ut? Sveningsson hade bestämt sig för att spela *World of Warcraft* men upplevde ändå svårigheter med att hitta mod nog att genomföra

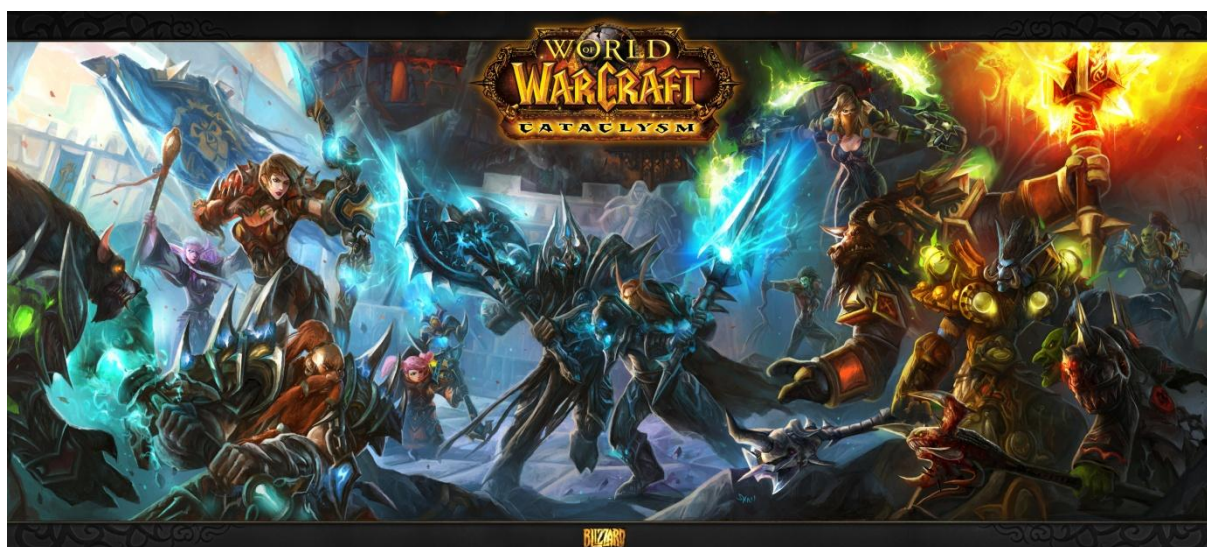


planen, trots att hon var bekant med andra typer av datorspel sedan tidigare. Det var först när en man, Erik, som hon var bekant med i det verkliga livet bjöd in henne att spela tillsammans med honom och hans vänner hon slutligen köper spelet. Sveningsson skriver i sin fältdagbok (Sundén & Sveningsson, 2012, s. 24): "I've wanted to start play WoW for a long time now, but I guess I've been afraid that I wouldn't be good enough. But it feels kind of safe to have someone you know there." Som tidigare nämnts konstaterar Yee (2008) i kapitel 4.2 *Kvinnor och spelkulturen* att kontakten med en man kan rättfärdiga en kvinnas närvaro i ett spelsammanhang. I Sveningssons fall är det kontakten till Erik som skapar en inkörsport till spelet World of Warcraft.

Sveningsson konstaterar att det har såväl fördelar som nackdelar att vara kvinna i en mansdominerad spelkultur. Det första året som WoW-spelare upplevde hon att hon fick ett varmt bemötande och mer uppmärksamhet än någon manlig nykomling hade fått. En av de kvinnor Sveningsson intervjuat konstaterar: "Well, you sort of become the little mascot... you become kind of unique – just because you are a woman who plays" (Sundén & Sveningsson, 2012, s.39-40). Sundén som spelat i ett queersammanhang konstaterar att även där förutsätts spelaren vara en man, men en homosexuell sådan. Att vara kvinna i en heterosexuell mansdominerad spelkultur kan ge en hel del fördelar, till exempel gåvor av olika slag eller stora mängder hjälp och råd från sina medspelare. En del spelare väljer att dra nytta av den här typen av fördelar, bland annat män som spelar kvinnliga avatarer eftersom de då antas vara kvinnor även i verkliga livet. Sveningsson konstaterar att diskriminering av kvinnliga spelare inte behöver vara negativ och exkluderande utan kan vara positiv och inkluderande: "... as one of the female informants stated, even if one does not deliberately play on gender, appear help-seeking, ingratiating, or flirtatious, female players may get advantages anyway, just because of being women" (Sundén & Sveningsson, 2012, s. 40).

En intressant aspekt Sveningsson noterat är en uppfattning om att kvinnor skapar en vänligare atmosfär inom spel. Kvinnor lär spela mindre aggressivt, speciellt om de spelar tillsammans med en romantisk partner. Dessutom lär tonen inom onlinespelet bli mindre aggressiv och snarare vänligare och mer civiliserad då kvinnor är delaktiga. Sveningsson (Sundén & Sveningsson, 2012, s.42) diskuterar följande: "one can ponder how fun women think it is to play a game where they are not allowed to be truly playful and let loose, but

there their role is seen as to maintain order and create a nice atmosphere for the male players.” Vidare argumenterar Sveningsson för att det inte bara är män som har rätt att slappna av och fly vardagen med datorspel. Många av de kvinnor som spelar datorspel upplever att datorspel har en viktig roll där spelaren kan få tid för sig själv i en miljö där att ta hand om andra inte är ett krav. Sveningsson drar här paralleller till tidningar för kvinnor eller romantiska romaner. (Sundén & Sveningsson, 2012.)



**Bild 12.** Bilden föreställer expansionspaketet *Cataclysm* för spelet *World of Warcraft* (WoW). Se s. 113 för närmare information om bilden.

Sveningsson (Sundén & Sveningsson, 2012) uppmärksammar även en annan tendens hos män då kvinnor är närvarande i spelmiljöer: diskussionerna kan handla om sådant som inte berör spelet. Dessutom har manliga medspelare bett Sveningsson om råd ur en kvinnas perspektiv då det gäller känslor eller förhållanden. Kvinnor kan alltså tänkas skapa en trevligare atmosfär inom spelkulturer. Enkönade miljöer kan uppfattas som såväl frigörande som tillbakahållande. En mansdominerad spelmiljö kan uppfattas som frigörande för en del, medan de män som inte helt omfattar de ideal och den hierarki som en hegemonisk maskulinitet innebär kan uppfatta miljön som tillbakahållande och krävande.

En av de kvinnor Sveningsson intervjuat anser följande (Sundén & Sveningsson, 2012, s. 51):

...women tend to be leaders in mmorpgs, they take those roles. They are over-represented as leaders in proportion to their numbers. And I believe it's because women have a tendency, when they get into contact with others, to take the responsibility for the relationship, you know.

En kvinna i ledarroll inom World of Warcraft kalls ofta för en *guild mom* eller *guildmamma*. Då Sveningsson blev kallad för guildmamma hade hon svårt att veta hur hon skulle förhålla sig till titeln. Hon ställde sig frågan om hon inte var en av många medspelare som spelade på samma villkor. För henne kändes rollen som guildmamma alldeles för nära verkligheten och konstaterade att fler kvinnor troligen uppfattar som de uppgifter som rollen innebär alltför lik vardagens sysslor. Genom intervjuer konstaterade Sveningsson att en guildmamma kan innebära två saker. Den första är en kvinnlig guildmedlem ser till att allt går smidigt inom gilden och att alla kommer överens. Den andra varianten är kvinna inom gilden som vill bestämma, som lägger sig i sådant som hon inte har med att göra och som vill vara i centrum för all uppmärksamhet. (Sundén & Sveningsson, 2012.)

Sveningsson började reflektera över begreppet guildmamma och frågade en manlig medspelare om det finns något som heter guildpappa. Han brast ut i skratt och konstaterade att det inte finns något sådant och att det i så fall skulle vara fråga om en *guild master*, med andra ord gildens mästare. Sveningsson poängterade att det är väldigt olika värdering i de olika begreppen beroende på vilket kön spelaren är av trots att jobbet är detsamma. Den manliga medspelaren kontrade då med att det på ett vis är det rättvist eftersom kvinnor lättare får hjälp av sina medspelare. Sveningsson konstaterar att det är en fördel som kvinnlig spelare men att det tycks vara svårt att komma förbi "jungfru i nöd"-inställningen. I ett heterosexuellt sammanhang förväntas kvinnor vara i behov av skydd och männen förväntas vara starka och kapabla att erbjuda skydd. Trots att manliga spelare inte nödvändigtvis har andra intentioner än att vara vänliga och hjälpsamma, positionerar de sig som kapabla till att hjälpa och skydda. Kvinnliga spelare tenderar därmed att uppfattas som inkapabla och i behov av hjälp. Därmed positioneras kvinnliga spelare som sämre spelare

även om de är lika duktiga som de manliga spelare som erbjudit hjälp. (Sundén & Sveningsson, 2012.)

Då kvinnor försöker ta sig in i mansdominerade miljöer eller branscher stöter de ofta på svårigheter och det finns olika försök att överkomma den här typen av problem. Ett sätt kan vara att ta avstånd från allt kvinnligt och bli "en av pojkarna". Ett annat kan vara att spela på sin kvinnlighet och lyfta fram fördelarna med att en kvinna är delaktig i en sådan miljö eller yrke. Ett tredje sätt kan vara att fly undan problemen och hitta ett sätt att vara delaktig utan att stöta sig med den mansdominerade miljön. Sveningsson (Sundén & Sveningsson, 2012) konstaterar att kvinnor har svårt att bli erkända som "riktiga" spelare på grund av sitt kön eftersom en "riktig" spelare anses vara en man. Hon skriver i sin fältdagbok (Sundén & Sveningsson, 2012, s. 92):

Maybe it's stupid of me, but sometimes I feel like I have to do better just because I'm a woman, that otherwise people would think that if I screw up, it is just because I'm a girl. And also because there are so few of us who are female get noticed much more – like you can't hide among the others.

Sveningsson lade även märke till att flera av de kvinnliga spelare hon intervjuade försökte positionera sig själva som mindre feminina genom att till exempel ta avstånd från andra kvinnor eller feminina värderingar. Dessutom tenderade de att lyfta fram maskulina sidor hos sig själva, flera nämnde självmant att de varit pojkflickor som unga. Sveningsson framhåller att genom att antalet kvinnliga spelare ökar kanske det även möjliggör en diskussion om en feminin spelaridentitet där det är möjligt att vara såväl feminin som intresserad och kapabel inom datorspel och teknologi. (Sundén & Sveningsson, 2012.)

Flirt mellan spelare förekommer i olika grad beroende på spelkonstellation och kan ses som ett spel i spelet. Då onlinespel i stor grad påverkas av sociala aspekter påverkar flirtandet spelupplevelsen i sin helhet. Att flirta inom spelet kan ske på olika plan, ett sätt är att genom snabbkommandon låta karaktärerna genomföra olika typer av beteende. Genom snabbkommandot "/flirt" säger karaktären en ragningsreplik beroende på kön och rastillhörighet. Manliga karaktärers repliker är mer framfusiga och syftet uttrycks klarare än

kvinnliga karaktärers repliker. Kvinnliga karaktärer inom de raser som i högre grad liknar det västerländska skönhetsidealet har repliker som är mer försynta medan kvinnliga karaktärer av de raser som inte uppfyller skönhetsidealet är mer framfusiga. Till exempel en kvinnlig karaktär av rasen nattalv som påminner om det västerländska skönhetsidealet kan säga "If I wasn't purple, you'd see I was blushing" medan ett kvinnligt troll kan säga "When enraged, and in heat, a female troll can mate over 80 times in one night. Be you prepared?" (Sundén & Sveningsson, 2012, s. 62). Sveningsson blev även tillfrågad att vara någons *WoW-flickvän* trots att bägge parter i verkliga livet var gifta. Hon ansåg att ett sådant arrangemang inte passade sig även om det enbart hade varit fråga om ett virtuellt förhållande. (Sundén & Sveningsson, 2012.) Den här typen av fenomen skapar frågor om var gränsen går mellan den virtuella världen och det verkliga livet, var en person börjar och en karaktär slutar.

Ett annat sätt att flirta inom spelvärlden är genom text i olika kanaler, t.ex. chattar. I ett onlinespel kan spelarna komma ifrån det verkliga livets hämningar och det är lätt att falla för en medspelare eftersom man själv skapar en bild av hur den personen är utgående från de bitar som personen själv valt att dela med sig av. Sveningsson (Sundén & Sveningsson, 2012, s. 77) konstaterar: "Like in other online environments, the computer screen can be seen as a mask, giving the users increased opportunities over their impression management, as they can decide what aspects of self to display". Eftersom det i högre grad knyter an till den verkliga personen snarare än karaktären har den här typen av kontaktskapande högre innebörd. Inom guilder där deltagarna blir inbjudna genom bekanta från verkliga livet är flirtande mer ovanligt, troligen eftersom följder i verkliga livet är mer sannolika. Även om alla inte känner alla känner alla någon och en del av spelets anonymitet försvinner. (Sundén & Sveningsson, 2012.)

Sundén (Sundén & Sveningsson, 2012) valde att ta del av World of Warcraft ur ett queerperspektiv. I första anblicken kan sexualitet verka oväsentligt i ett spelsammanhang, men Sundén upplevde att så är inte fallet. Som tidigare nämnts är det relativt vanligt att spela tillsammans med en romantisk partner (Yee, 2008) och som Sveningsson konstaterat är även flirt och romanser en del av att spela onlinespel. Sundén konstaterar även utgående från egna erfarenheter att sexuell laddning kan uppstå trots att sexuella handlingar inte är

möjliga i World of Warcraft, speciellt i samband med att man slåss tillsammans med en annan spelare:

... the more violent the battle scene, the more the tension was building between us. In these instances, it became clear that the ways in which the game speed up the body in critical and violent moments of gameplay interlocked with how desire and attraction make the body go faster. (Sundén & Sveningsson, 2012, s.124)

Sundén konstaterar att datorspel kan bli en upplevelse för hela kroppen. Förutom upplevelser av vinst och erotisk laddning kan även kroppen känna andra typer av upplevelser. Om spelaren är helt inne i spelet kan hen nästan känna hur regnet i spelet kylvad kroppen eller hur den slappnar av då karaktären i spelet simmar och spelaren hör ljudet av vattnets rörelse. (Sundén & Sveningsson, 2012.)

#### **4.4 Kvinnor och spelindustrin**

Kvinnor är den snabbast växande gruppen av spelare (Fullerton m.fl., 2008) och kvinnor under trettio använder idag mer avancerad teknologi och spelar mer datorspel än kvinnor över trettio (Lazzaro, 2008). Trots det kunde Game Developers Association konstatera att endast 11,5 % av datorspelsindustrin i USA är kvinnor. Dessutom tenderar de kvinnor som jobbar inom datorspelsindustrin att inte arbeta med själva skapandet av ett datorspel utan snarare inom marknadsföring eller administrativa uppgifter. (Fullerton m.fl., 2008)

Kristin Hughes diskuterar i *Design to Promote Girls' Agency through Educational Games: The Click! Urban Adventure* (2008) forskning som tyder på att flickor har en förutfattad syn på kunnande inom datorer. Flickor tenderar att tro att enbart män kan vara duktiga datoranvändare. Det kan vara en bidragande orsak till varför det är så få kvinnor inom spelindustrin och andra STEM-yrken. STEM står för "science, technology, engineering and math" eller vetenskap, teknologi, ingenjörsvetenskap och matematik (Hughes, 2008, s. 231.) Genom negativa bilder och stereotyper får flickor en negativ bild av STEM-yrken och att de lämpar sig bäst för män. Dessutom har personer som arbetar inom STEM ofta karaktärsdrag

som flickor finner negativa.

Trots att det finns få kvinnor inom datorspelsindustrin finns det en rad argument för att fler kvinnor kunde gynna branschen. Såväl män som kvinnor gynnas av fler kvinnor i skapandet av datorspel: om spelen tilltalar fler kvinnor kan det leda till att det skapas nya typer av spel och därmed att marknaden växer. Heeter med kollegor (2005), refererad till i Fullerton m.fl. (2008), fann i en empirisk studie resultat som visade på att flickor föredrog spel som skapats av helt kvinnliga arbetsgrupper över de spel som skapats av helt manliga arbetsgrupper. Eftersom flickorna i undersökningen inte var medvetna om hur arbetsgruppen bakom spelen såg ut kan man konstatera att inkluderandet av kvinnor i arbetsgruppen kan resultera i spel som i högre grad tilltalar flickor. (Fullerton, m.fl., 2008).

Det har gjorts insatser att få flickor att börja jobba inom STEM-yrken, men situationen för de kvinnor som jobbar i den branschen är att de tenderar att bli ignorerade eller illa bemötta. Inom spelindustrin är det ofta långa dagar, lite ledighet och relativt låg lön som gäller. I en intervju med Brenda Brathwaite från Savannah College of Art and Design konstaterar hon som ett svar på frågan varför hon började undervisa och därmed lämnade datorspelsbranschen: "I literally didn't take a vacation for three years" (Kafai m.fl. 2008, s. 342). Enligt Mia Consalvos intervjuer med kvinnor i spelindustrin i *Crunched by Passion: Women Game Developers and Workplace Challenges* (2008) svarade många på frågan om hur de orkar med ett enda ord – passion. Det är passionen för spel som får dem att börja jobba inom spelindustrin och det är passionen för spel som får dem att orka jobba under tunga förhållanden. (Consalvo, 2008.)

Fullerton m.fl. (2008) kunde efter diskussioner med kvinnliga speldesigners konstatera att det finns en *hönan eller ägget* situation inom spelvärlden. Fler flickor och kvinnor skulle troligen spela mer datorspel om det fanns spel som intresserade dem och om kvinnorna inom spelindustrin upplevde att deras omgivning mer stöttande och i högre grad uppskattade deras värderingar och sätt att arbeta skulle deras vardag förbättras. Då skulle eventuellt fler flickor överväga att arbeta inom branschen och eventuellt skulle fler spel som tilltalar flickor skapas. (Fullerton m.fl., 2008, s. 163.)

## 4.5 Att uppmuntra kvinnors spelande

Att datorspel har en rad tillgångar och positiva effekter har jag konstaterat i kapitel 4.3 *Datorspel och inläarning*. Dessutom finns det även en rad argument för varför specifikt flickors och kvinnors spelande bör uppmuntras. Idag kräver de flesta yrken någon typ av färdigheter inom IKT och kraven på den typen av kunnande bara växer. Digitalt kunnande blir en större del av den professionella vardagen och bristande erfarenhet av digitala verktyg kan bli ett stort problem. Ändå är det få flickor och kvinnor som väljer att gå kurser i IKT och om de börjar är sannolikheten större än för manliga kursdeltagare att de hoppar av. Hayes argumenterar även för vikten av att ge flickor och kvinnor inte bara verktygen att klara sig i en allt digitalare värld utan också få en möjlighet till att låta användandet av IKT bli en del av deras identitet. (Hayes, 2008.)

Då flickor använder sig av IT tenderar de att främst fokusera på kommunikation medan pojkar gärna använder sig av IT för att ta del av underhållning i olika former. Dessutom är pojkar mer benägna att själva producera material vilket ger dem större erfarenhet av IKT och får därmed ett bättre självförtroende och presterar bättre under undervisningen i IKT. (Hayes, 2008.) Undervisning i IKT dyker oftast upp först i högstadiet eller senare och då har de flesta flickor redan stämplat sig själva som okunniga inom området. Kelleher (2008) poängterar därför vikten av att ge flickor undervisning i IKT under lågstadiet och genom att få positiva erfarenheter kanske de senare också väljer kurser eller utbildningar inom IKT.

Ett sätt att få flickor intresserade av IKT kan vara genom datorspel, men även här förekommer hinder på vägen. Till exempel inkörsportar till spelande som jag tidigare diskuterat i kapitel 4.1 *Datorspel ur ett genusperspektiv*. Heeter och Winn (2008) konstaterat att i en undervisningssituation är undervisningsdatorspel ett starkt manligt nöje. Om det finns färre datorer än människor, tenderar flickor att stiga åt sidan. Även på fritiden tenderar pojkar att spela mera. Utgående från sin undersökning lade Heeter och Winn (2008) märke till att pojkar i lågstadiet spenderar 2.8 gånger så mycket tid spelande jämfört med sina jämnåriga flickor, 4.4 gånger mer i högstadiet och 5.1 gånger mer på universitetsnivå. Flickor väljer dessutom ofta spel som inte ger samma möjligheter att utveckla digitalt kunnande, de deltar sällan i spelgemenskaper och de får inte samma sociala belöningar för den typen av utförande. Det är än idag mer socialt acceptabelt för pojkar att spela mycket datorspel och



framför allt spel som innehåller våld anses vara olämpliga för flickor. Trots att det finns framgångsrika kvinnliga spelare även inom de här genrerna är det fortsättningsvis inte socialt belönande att som kvinna identifiera sig som spelare. Därmed kan kvinnliga spelare lätt gå miste om den IKT-expertis som deltagande i spelgemenskaper kan stöda. (Hayes, 2008.) Det motsatta kan vara ett problem för pojkar: att spela är ett så vanligt fritidsintresse så att den som inte spelar kan känna sig utanför. (Heeter&Winn, 2008.)

Förutom att sociala påtryckningar påverkar flickors val av spelande och deras identitet som spelare och användare av IKT så har även en annan tendens uppmärksamats: flickor slutar ofta spela i den ålder då spelandet blir mer sofistikerat. Övergången sker ofta i tonåren och då börjar spelande ge djupare förståelse av IKT, till exempel i form av modding.(Hayes, 2008). Morgan Romine är frontfigur för Ubisofts Frag Dolls, ett lag av kvinnor som spelar på professionell nivå inom genrer som ofta anses vara olämpliga för kvinnor. I en intervju berättar Romine följande (Kafai, m.fl., 2008, s. 317):

When I was playing in elementary school, even in middle school, I didn't think of it as something that girls didn't do. But then when I was in high school, I developed more social awareness for what is accepted and what is not among certain social groups... But that was when I started to realize that gaming was something that I didn't see other girls doing.

Hayes (2008) ifrågasätter varför flickor och kvinnor inte ska ha tillgång eller möjlighet att ta del av det positiva i spel och spelande? Vidare framhåller hon att de bör ha samma möjligheter till att ta del av häpnadsväckande vackra miljöer, låta sig transporteras till en värld där de kan få uppleva känslan av att fullända något eller av att lösa komplicerade problem. Att pröva på nya identiteter, att skapa nya band med människor till jordens alla hörn via onlinespel. Vidare kan man ifrågasätta om flickor och kvinnor inte har rätt till den upplevelse Lazzaro (2008, s.213) beskriver:

Play is both an emotional and cognitive experience. It absorbs our attention in ways that life often does not. It brings us experiences we could never have, and lets us learn from them and enjoy the thrill of the fantasy while suspending the consequences.

Hayes (2008) argumenterar vidare genom att diskutera de nya typer av digitala verktyg som kan tillägnas spelare. Digitala verktyg, som tidigare nämnts, som blir allt mer centrala i de flesta yrken och kunnande och som kan vara oerhört problematiskt att vara utan.

Vidare kan man även tänka sig att datorspel kan öppna dörrar för nya banor eller karriärer inom IKT. Hayes (2008) diskuterar att några av orsakerna till att det är så få kvinnor inom STEM-yrken kan vara en miljö som inte stöder kvinnorna eller en fientlig manlig kultur som framhåller att kvinnor är sämre på att använda komplicerad teknologi. Hughes (2008) konstaterar att kvinnor är underrepresenterade inom datorvetenskapen. Ett sätt att få fler flickor intresserade av STEM-yrken kan vara att ge dem positiva erfarenheter av undervisning i IKT. Dessutom tenderar flickor att ha en stereotyp bild av karaktärsdragen hos de som arbetar inom den här branschen, karaktärsdrag som de finner negativa och därmed inte själva vill associeras med. Genom att motbevisa de negativa stereotyperna och ge flickorna goda förebilder kan de få en bättre bild av STEM-yrken.

#### **4.6 Att skapa spel för kvinnor**

Hur man ska få flickor och kvinnor att spela och hurudana spel som flickor skulle tycka om i verkligheten, och inte enbart i teorin, är omdebatterade frågor. Denner och Campe konstaterar att de spel som tidigare skapats för flickor fortsättningsvis tilltalar en del flickor, men långt ifrån alla. De hävdar att genom forskning eller projekt där flickor själva skapar spel kan man lättare kartlägga de faktorer i spel som tilltalar flickor. Däremot anser de att man inte nödvändigtvis hittar dessa faktorer genom att fråga flickorna rakt ut eftersom svaren kan förändras beroende på den sociala kontexten. Denner och Campe förespråkar därför att man undersöker spel som är gjorda av flickor och utgående från dem dra slutsatser om flickors preferenser i spel. (Denner & Campe, 2008.) Mer om spel skapade av flickor i följande kapitel.

Taylor (2008) har uppmärksammat att det finns en rad projekt som försöker förändra synen på vem som spelar datorspel och på olika vis försöker uppmuntra flickor att spela. En av dem är *Super Marit*, en förening vars namn driver med spelkaraktären Super Mario. (Sundberg,

2008.) Tyvärr tycks inte föreningen var verksam längre i skrivande stund, åtminstone inte under samma namn. Hughes (2008) beskriver *Click!* som ett naturvetenskapligt äventyrsspel med rollspelselement för flickor. Genom att på förhand ta reda på flickornas visioner och tankar, kunde projektet sedan skapa karaktärer som kändes realistiska för flickorna som sedan deltog i projektet. Eftersom flickorna själva återspeglades i karaktärerna var tanken att karaktärerna i sin tur skulle motivera flickorna. Fullerton m.fl. (2008) beskriver *Ludica* som ett försök att skapa en *virtuous cycle*, eller en god cykel, genom att motivera kvinnor att spela datorspel genom att skapa en mer inkluderande miljö för speltillverkarna. Ett exempel på en god cirkel är The Sims där flickor som spelade spelet blev inspirerade att själva skapa spel (Gee&Hayes, 2010). Flickorna blev snarare producenter än konsumenter. Mer om skapande inom spel i kapitel 3.3.4 *Datorspel och andra modaliteter* och kapitel 3.3.5 *Inläring inom onlinegemenskaper*.

Brister på inkörsportar, som jag tidigare diskuterat i kapitel 5.2 *Kvinnor och spelkulturen*, kan alltså påverka flickors möjligheter att prova på datorspel. Ito (2008) framhåller att fler inkörsportar utspridda inom fler områden, över olika sociala förhållanden och konstellationer, kan få fler flickor att börja spela. Fler plattformar inom samma serie ger fler inkörsportar och tröskeln blir lägre eftersom serien är bekant sedan tidigare. Taylor (2008, s. 62) hävdar:

It is too often assumed that women who do not buy computer games or choose particular titles are making an informed decision – that is, a negative decision about a game or a play mechanic – rather than one in which they simply have not had the access to experiment and formulate tastes and preferences about genres and types of play.

Taylor anser att kvinnors synbara ointresse för spel nödvändigtvis inte beror på ett medvetet val utan snarare på okunskap. Bristen på inkörsportar och ovana att röra sig i datorspelssammanhang kan leda till att kvinnor som hade tilltalats av att spela spel möjligtvis inte får chansen att pröva.

En metod att försöka hitta de faktorer som flickor tycker om i spel är att se vad som skiljer flickors och pojkars spelande åt. Ett ämne som ofta kommer på tal i datorspelsammanhang

är våld. Heeter och Winn (2008) ställer frågan: vad händer om spelaren inte vill skjuta sjöodjuret som attackerar henne? Trots att våld så gott som aldrig förekommer i så kallade flickspel tyder forskning inte på att flickor helt tar avstånd från våldsamma spel. Däremot tilltalas flickor och kvinnor inte av meningslöst våld, om våld förekommer bör det fylla ett syfte (Lazzaro, 2008). Megan Graiser på Her Interactive berättar i en intervju att under testspelande av ett förstapersonsskjutspel gav en kvinna följande kommentar: "We like shooters, but we prefer a reason before we shoot. So if somebody is stealing my baby or beating up my little sister, I'd be all over them" (Kafai m.fl. 2008, s.306). Kvinnan i exemplet stämmer alltså in på Lazzaros (2008) teori om att kvinnor tar avstånd från meningslöst våld.

Förutom avsaknad av meningslöst våld tilltalas flickor också av att uppdragen i spelet är varierande. Till exempel kan något uppdrag handla om att hjälpa någon annan och ett annat handlar om att samla något. Dessutom är ljud- och bildintryck i ett spel viktiga för flickor. Att ett spel innehåller pussel och möjlighet till kreativitet tilltalar också flickor. Vidare har även spel som erbjuder möjligheter för spelaren att prova på olika identiteter varit populära hos flickor. Genom spel kan flickorna utforska olika relationer men också att undersöka vad det innebär att vara en kvinna. (Denner & Campe, 2008.) Kvaliteten på spelets narrativ tycks vara viktigare för flickor än för pojkar. Det har Kelleher (2008) tagit fasta på: genom att berätta historier kan flickor lära sig programmering på ett, för dem, tilltalande sätt.

Heeter och Winn (2008) hittade i sin forskning belägg för att pojkar ofta lägger till ett tävlingsmoment även i sådana spel där spelets upplägg inte uppmuntrar till en snabb spelstil. Att vinna är viktigt för pojkar och de tenderar också att prioritera att klara av spelet på så kort tid som möjligt. Flickor däremot har en mer långsam spelstil där de strävar efter att utforska t.ex. spelvärlden, dess inneboende, estetiken eller detaljer som inte är nödvändiga för att klara av spelet. Utforskandet är en mer reflektiv spelstil som är svårare för en utomstående att kunna observera. Spel som kräver att det genomförs under en viss tid kan därför skapa en spelstil som är onaturlig för flickor. Därför är ett bra datorspel ett spel som kan genomföras snabbt och spelaren belönas för sin snabbhet men en långsammare och mer utforskande spelstil är också möjlig och belönas likaså.

#### 4.6.1 Flickor skapar spel

Ett sätt att motivera flickorna att spela datorspel är att låta dem själva skapa egna spel. Caroline Pelletier hävdar i *Gaming in Context: How Young People Construct Their Gendered Identities in Playing and Making Games* (2008, s.146) att: "To participate more fully in game culture, young people should be able to produce games and not only play them". Kelleher (2008) konstaterar att då flickorna skapar egna spel får de själva skapa lösningar på olika problem. I färdiga spel finns det varierande antal lösningar men spelaren kan sällan skapa en helt egen lösning på ett problem.

Denner och Campe (2008) beskriver *GCG: The Girls Creating Games program* som ett försök att höja flickors intresse för användningen av datorer genom att själva skapa datorspel. Dessutom försökte programmet öka flickornas kunskaper i ämnet men också höja deras självförtroende gällande datorer. Ytterligare fungerade även GCG som ett forskningsprojekt där flickors sätt att engagera sig med datorerna och de spel som de konstruerade låg i fokus. De spel som flickorna skapade var olika de som säljs idag, men skiljde sig även i någon mån från vad forskningen säger att flickor tycker om i spel. De flesta av spelen tog plats i en realistisk miljö och få innehöll våld. Om våld förekom i spelen var det ofta av komisk art, så som att kasta en paj i ansiktet.

Vidare framhåller Denner och Campe (2008) att spelen var färgglada och inte gjorda med en så dyster färgskala som kommersiella spel ofta har. De konstaterade även att: "unlike most popular games, the girls created opportunities for winning that were not at the expense of someone else losing... winning often entailed accomplishing something meaningful, such as succeeding at school or having your pets love you" (Denner & Campe, 2008, s. 140). Genom att titta på de spel som skapats kan speldesigners skapa sig en bild av vad åtminstone de flickor som deltog i GCG-programmet tycker om i ett spel. Dessutom framgår vikten av att inte styra spelet och spelaren alltför mycket utan lämna en viss mån av tomrum för egna tankar och idéer.

#### 4.6.2 Att skapa spel för alla

Heeter och Winn (2008) kopplar ihop datorspel med lek och lekstilar. I kapitel 6.5 *Lek och inläring ur ett datorspelsperspektiv* vidareutvecklas det här resonemanget. Lek kan klassas antingen som maskulin eller feminin. En feminin lekstil innebär till exempel en viss typ av leksaker och begränsad fysisk aktivitet. Flickor leker oftare enligt den feminina lekstilen men det finns även pojkar som leker feminint och flickor som leker maskulint. Lekstilen är inte konstant: barn kan växla mellan lekstilar beroende på situation. En viss leksak behöver inte användas så som tillverkarna har tänkt, t.ex. går det att öva jonglering med några Barbie-dockor. Likaså finns det sätt att spela datorspel på andra vis än de sätt tillverkarna tänkt sig så de spel som tillåter alternativa spelstilar går hem hos en bredare publik.

Ett tillvägagångssätt att få flickor att spela mera kunde vara att skapa spel som tillmötesgår alla de faktorer som diskuterats ovan. Därmed kunde man skapa det ultimata "flickspelet". I skrivande stund har debatten i någon mån tagit steget förbi hur man kunde skapa bästa tänkbara flickspel till hur man kunde skapa ett spel som tilltalar alla. Lazzaro (2008) hävdar att variationerna i vad spelare föredrar varierar mer inom könsgruppen än mellan könen. Hon konstaterar följande: "Designing games based on extreme stereotypical preferences leaves out what most of boys, and girls, find fun. In comparing what boys and girls find most fun in games, the distribution curves overlap more than they exclude" (Lazzaro, 2008, s. 203). Lazzaro anser att marknaden borde satsa mer på spel där motivationen bakom spelandet är i fokus, snarare än spelarens ålder eller kön.

Istället för att skapa samma spel om och om igen kunde speltillverkarna bredda och fördjupa marknaden. När man försöker skapa spel för flickor tenderar man att se på det som skiljer flickor från pojkar snarare än att se på vad flickor och pojkar tycker att är roligt. På motsvarande vis är det inte i den mest stereotyp maskulina ändan spel för pojkar kunde utvecklas utan i den ända som närmar sig så kallade kvinnliga värderingar. Oavsett kön tilltalas spelare av utmaningar. En del spel erbjuder möjligheten att välja spelstil, vare sig det är vad som uppfattas som en extremt kvinnlig spelstil, en extremt manlig spelstil eller något mitt emellan. Lazzaro (2008) hävdar att framtiden inom spelmarknaden ligger i spel som tilltalar båda könen så att ingen upplever att hen är av fel kön för att kunna spela spelet i

fråga. Spelet erbjuder olika spelstilar, mer eller mindre våldsamt, mer eller mindre tidspress och så vidare. På så vis kan alla njuta av spelet oavsett om de spelar på ett sätt som är förknippat med det biologiska könet eller inte.

#### **4.7 Flickor och datorspel – avslutande diskussion**

Försäljningen av datorspel har ökat dramatiskt de senaste åren och det har resulterat i ett intresse även på det akademiska fältet. The Sims och Pokémon är spel som tros ha blivit så stora eftersom de även tilltalar kvinnor. Inom Pokémon ingår det förutom själva spelet även kort, animationer och leksaker och därmed finns det många olika vägar till ett intresse för spelet Pokémon. En serie medieformer kring samma tema kallas för Media Mix och kan vara ett tillvägagångssätt för att få flickor att spela mer datorspel.

Avataren eller karaktären som spelaren upplever spelet genom kan bli föremål för hetsiga diskussioner. Vilka signaler ger speltillverkarna åt spelarna om kvinnliga karaktärer tenderar att konstant vara smalare än verkliga kvinnor? En omdebatterad karaktär är Lara Croft i spelet Tomb Raider. Å ena sidan är hon den första kvinnliga hjälten i spelsammanhang, å andra sidan kritiserar hon för att vara hypersexualiserad. En del spel och onlinegemenskaper erbjuder spelaren att själv skapa och förändra sin avatar, något som kan engagera spelaren oerhört. Motivationen bakom skapandeprocessen kan vara olika, en del strävar efter att efterlikna någon medan andra ger sig själv olika utmaningar. Det finns olika orsaker till varför man väljer en avatar av det motsatta könet. De fyra vanligaste är i rollspelssyfte, för den visuella uppenbarelsen, för att få fördelar i spelet och för att undersöka könstillhörigheten. Kvinnor ser oftare än män sin avatar som en idealiserad version av dem själva.

Kvinnliga spelare som grupp tenderar att vara äldre än sina manliga medspelare. De tenderar även oftare än män att börja spela genom en romantisk partner. En mans närvaro, oavsett om det är en pojkvän eller bror, legitimerar kvinnans närvaro i ett spel. Spelare anses vara män tills motsatsen bevisas. Män fungerar med andra ord som inkörsportar till spelande och den som inte har några spelintresserade män i sin närhet har därmed inte tillgång till någon inkörsport. En kvinnas synbara ointresse för datorspel kan egentligen handla om få

inkörsportar och okunskap om vilka typer av spel som kunde tilltala henne. Det är inte socialt belönande att vara kvinna och spela datorspel, därför hemlighåller många sitt spelande.

Kvinnor kan förväntas skapa en god atmosfär i onlinespel vilket många kvinnliga spelare uppfattar som betungande. Eftersom spelet ofta fungerar som en plats för avslappning och flykt från verkligheten vill de inte handskas med samma problem inom spelet som de gör i verkliga livet. Kvinnliga spelare kan få oönskade gåvor och hjälpförslag. Trots att en manlig spelare inte nödvändigtvis har andra intentioner än att vara tjänstvillig, positionerar han sig samtidigt som kapabel till hjälp och skydd. De kvinnliga spelarna kan därmed uppfattas som odugliga och i behov av hjälp. Kvinnliga spelare positioneras därmed som sämre även om de är lika duktiga som de manliga medspelare som erbjudit hjälp. När kvinnor ska försöka verka i en mansdominerad miljö uppstår ofta friktion och kvinnor har tre sätt att bemöta den här situationen. Antingen blir hon en av pojkarna eller så spelar hon på sin kvinnlighet. Det tredje alternativet är att fly undan problemen och hitta ett sätt att vara delaktig utan att stöta sig med den mansdominerade miljön.

Få kvinnor arbetar inom datorspelsbranschen och det tror forskare kan bero på att flickor anser att enbart män kan vara duktiga på datorer. Därmed ser de inte STEM-yrken (*Science, Technology, Engineering and Math*) som en möjlig karriär för dem. Det är ändå av stor vikt att fler kvinnor söker sig till datorspelsbranschen eftersom det troligen skulle resultera i fler spel som tilltalar flickor.

Digitalt kunnande är en del av många yrken idag. Få flickor och unga kvinnor väljer studier inom IKT och får med inte de verktyg som många av deras manliga jämnåriga får. Eftersom pojkar tenderar att producera mera med hjälp av IKT än flickor som oftare väljer att kommunicera, får pojkarna ett större tekniskt kunnande. Ett kunnande som ger dem bättre självförtroende och de presterar därefter bättre i undervisningen av IKT. Tyvärr sker undervisningen av IKT ofta först i högstadiet då många flickor redan stämplat sig själva som okunniga inom området. Undervisningen borde därför inledas tidigare, om möjligt redan i lågstadiet. De flickor som spelat datorspel som barn slutar ofta i tonåren eftersom de inser att det inte är socialt eftersträvänsvärt för flickor att spela datorspel. Därmed slutar flickorna spela i den ålder då spelandet blir mer sofistikerat och ger en djupare förståelse av IKT,



genom till exempel modding. Vidare är att spela datorspel en upplevelse som alla borde ha rätt till.

Forskare framhåller att ett sätt att ta reda på vad som verkligen tilltalar kvinnor i spel är att låta dem själva skapa spel. Kvinnor tar inte avstånd från allt våld som förekommer i spel, däremot tar de ofta avstånd från meningslöst våld. Faktorer som kvinnor tilltalas av i spel är varierande typer av uppdrag, ljud- och bildintryck av hög kvalitet, möjlighet till kreativitet och att utforska olika relationer och identiteter. Kvinnor har ofta en långsammare spelstil än sina manliga medspelare. Stort fokus ligger ofta på att utforska omvärlden och tidspress kan skapa en onaturlig spelstil för kvinnor. Män däremot lägger ofta till ett tävlingsmoment även i spel som inte har något tidselement som styr dem.

Fokus i diskussionen om vilka typer av spel som är bäst för kvinnor har ändrat från att skapa det ultimata flickspelet till att skapa ett spel för alla. Ett spel där kön inte avgör och där olika spelstilar belönas samtidigt. Idag finns det en tendens att skapa samma spel om och om igen. Fler spel för alla ser vi hoppeligen i framtiden.

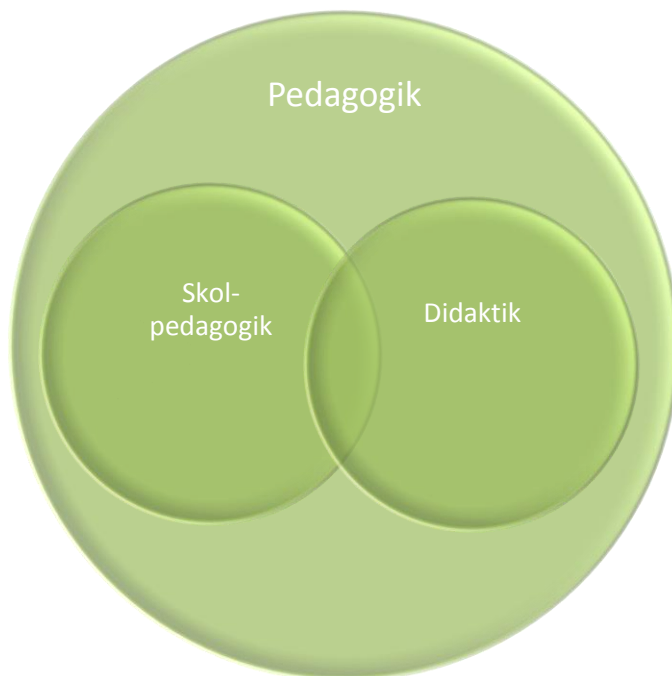
## 5. Datorspel i en pedagogisk förankring

Följande kapitel diskuterar datorspel ur olika pedagogiska synvinklar. Inledningsvis diskuteras didaktik som begrepp, därefter behandlas datorspel på ämnesdidaktisk nivå. De ämnen som ligger i fokus är *modersmål och litteratur* samt *bildkonst*. Därefter diskuteras datorspel i relation till begreppet multimodalitet. Vidare redogörs för inläring inom IKT och därefter avhandlas datorspel i förhållande till lek. Sammanfattningsvis diskuteras till slut de olika didaktiska synpunkterna i relation till varandra.

Vid diskussioner om hur man kunde förankra datorspel i didaktiken bör man inledningsvis utreda vad didaktik innebär. Werner Jank och Hilbert Meyer diskuterar definitionen på didaktik i *Nyttan av kunskaper i didaktisk teori* (1997). De konstaterar att didaktik svarar på många frågor, exempelvis på *vad* man ska lära sig, *hur* man ska lära sig det, *när* man ska lära sig och *varför* man ska lära sig. En möjlig definition på didaktik är "Undervisningens och inläringens teori och praktik" (Jank & Meyer, 1997, s.18). Skolan präglas av didaktiken men didaktiken finns även utanför skolans väggar i andra bildningssammanhang. Jank och Meyer poängterar att didaktik inte endast är teori och en akademisk disciplin utan även praktiska pedagogiska handlingar. Vidare konstaterar de att man bör skilja mellan allmändidaktik och ämnesdidaktik. Även Micheal Uljens diskuterar begreppet didaktik i *Grunddrag till en reflektiv skoldidaktisk teori* (1997). Han menar att den didaktiska teorins huvudsakliga uppdrag är att erbjuda ett språk och en diskurs genom vilka vi kan diskutera undervisning och fostran på ett konsekvent och organiserat vis.

Vidare diskuterar även Pertti Kansanen didaktik i *Vad är skolpedagogik?* (1997). Han konstaterar att "med didaktik avses i allmänhet all vetenskaplig och upplyst analys av och reflektion över undervisningens helhet. Didaktiken omfattar både själva undervisningen och inläring i alla dess former" (Kansanen, 1997, s. 146). Eftersom didaktik som begrepp inte används i hela Europa och eftersom begreppets gränser kan uppfattas som teoretiskt snarare än praktiskt föreslår Kansanen att man kunde ta begrepp *skolpedagogik* i bruk istället. Begreppet skolpedagogik härstammar från tyskspråkig litteratur och är det område

inom allmänpedagogik som rör skolan. Se figuren nedan för skillnaden mellan skolpedagogik och didaktik.



**Bild 13.** Förenklad version av Kansanens figur av Didaktikens och skolpedagogikens skillnader och samband. (Kansanen, 1997, s. 112)

I den här avhandlingen väljer jag att använda begreppet didaktik utgående från de definitioner som presenterats. I följande kapitel lämnar vi för tillfället en allmändidaktisk diskussion och närmar oss ämnesdidaktiken.

## 5.1 Modersmålsdidaktik ur ett datorspeleperspektiv

Louise Bjar hävdar i *Språket är huset vi bor i* (2006) att det språk vi utvecklar är en produkt av det liv vi lever. För att kunna lära oss saker och för att kunna kommunicera med andra behöver vi språket som verktyg. Från babys jollrande förändras språket ännu i vuxen ålder och ger vart efter möjligheter till mer avancerat lärande. I olika skeden av livet stimuleras vårt språk från olika håll, exempelvis byggs barns språk delvis upp genom olika sagor och berättelser. När barnen blir äldre tar de del av ungdomskulturen och det språk som hör till.

Språket i ungdomskulturen påverkas från olika håll, exempelvis från musik och från massmedia. De barn som föds idag växer upp i ett föränderligt samhälle i en konstant ström av information, vilket resulterar i nya krav på såväl skola som lärare.

Under de första åren i skolan ligger stort fokus på att lära barnen läsa och skriva. (Bjar, 2006.) Monicha Reichenberg beskriver i *Att läsa mellan och bortom raderna* (2006, s.214) "läsning som ett möte mellan text och läsare". Vidare diskuterar hon att barns läsande kan bli kvar på en ytlig nivå om barn inte inser att läsning kräver aktivt arbete från deras sida. Om ett barn inte kan avkoda automatiskt kan även det leda till att barnet läser på en ytlig nivå och inte tar till sig innehållet i texten. Läsning som sker på en ytlig nivå kan även kallas för passiv läsning. Om antalet obekanta ord eller uttryck blir för stort försvåras läsningen. En aktiv läsare har strategier för hur de ska bemöta en text där olika genrer fodrar olika strategier. För att få passiva läsare aktiva behöver de bli medvetna om att läsning kräver en ansträngning. Dessutom bör läsaren bli medveten om olika strategier och pröva på dem i relation till läsarens ålder. Genom övning på egen hand och i dialog med andra kan såväl avkodningen som läsförståelsen förbättras.

När elever skriver skapar de textbyggen som påverkas av de kunskaper de har sedan tidigare. Carolina Liberg hävdar i *Elever som textresurser mötet med skriftspråkliga världar* (2006) att genom att läsa, skriva, laborera, skapa bilder och dramatisera når eleverna nya kunskaper. Olika texter eller textbyggen har olika syften och eleverna bör veta vilket syfte är sammankopplat till vilken genre. Att berätta om något eller att utreda och förklara något är olika typer av sociala processer i textform, som även kan kallas genrer. Olika läroämnen i skolan fokuserar i huvudsak på någon typ av textform, exempelvis i modersmål och litteratur är det vanligt med narrativa berättelser medan exempelvis slöjd domineras av instruerande texter. När elever ska skapa egna textbyggen kan det stöda skrivandet att börja jobba med genrer som är bekanta, med teman och ett språk som är vardagligt. Därefter kan de småningom börja skriva texter utanför deras bekvämlighetszon.

Att skolan erbjuder möjligheter till bearbetning efter elevers möten med skönlitteratur är inte en självklarhet, konstaterar Lars Brink i *Om läsande och boksamtal under mellanåren* (2006). En individuell bokrecension tycks vara den vanligaste formen av efterarbete och blir

mer allmänt förekommande ju äldre eleverna blir. Brink noterar även att individuella bokrecensioner uppfyller någon typ av kontrollfunktion. När eleverna själva får välja vilken bok de läser kan det vara praktiskt att låta eleverna skriva recensioner, men det finns även andra metoder för efterarbete vid läsning av skönlitteratur. En av dem är boksamtal, där en grupp elever samtalar om en bok de alla läst. Genom boksamtal får eleverna diskutera sina upplevelser och kan komma till nya insikter som de inte nått på egen hand. Boksamtal kan även motivera de elever som spontant inte läser så mycket skönlitteratur. När barn behärskar den automatiserade läsningen i ungefär nio till tolv års ålder når de det som kallas för bokslukaråldern. Begreppet är gångbart på det viset att ingen annan åldersgrupp läser så många böcker eller lånar så många böcker från biblioteket. Alla barn är dock inte bokslukare, ungefär 20 % av barnen är verkliga bokslukare och ungefär lika stor del läser väldigt sällan. Den tredje gruppen som utgör majoriteten läser måttligt men ändå mer än någon annan åldersgrupp. Av den femtedel som utgör bokslukare är merparten flickor medan den femtedel som sällan läser utgörs merparten av pojkar. Dessutom läser barn till välutbildade föräldrar mer. Pojkar är dessutom mer motvilliga till att läsa böcker med flickor som huvudkaraktär än vad flickor är att läsa böcker med pojkar i huvudrollen. Brink resonerar att det kan bero på en trygghetsfråga, att pojkarna nödvändigtvis inte är redo att identifiera sig med en flicka. Motviljan försvinner i någon mån ju äldre pojkarna blir. Såväl flickor som pojkar kan skydda sig själva genom att välja bort böcker som uppfattas som otrygga eller hotfulla. Pojkar får inte lämnas ensamma med sitt låga läsintresse eftersom de tenderar att läsa enbart så mycket som krävs av dem.

Läsandet och skrivandet har fått nya möjligheter och utmaningar konstaterar Lise Iversen Kulbrandstad i *Läs- skrivpraxis framför dataskärmen* (2006.) Idag används inte bara traditionella verktyg som penna och papper utan även olika former av IKT, informations- och kommunikationsteknik, vid läsning och skrivning. Mer om IKT i kapitel 6.4. *IKT och inläring ur ett datorspeleperspektiv*. Kulbrandstad (2006, s. 271) konstaterar att "Barns första verkliga fascination inför IKT sker ofta i möte med dataspel" som resulterar i ett intresse för olika typer av multimodala texter. Idag behöver barn kompetens i såväl klassiska uttrycksformer som penna och papper som en *digital kompetens*. Den digitala kompetensen innefattar att både kunna skriva, läsa och räkna med digitala verktyg men även färdigheter som inkluderar att kontinuerligt kunna ta till sig nya digitala verktyg.

Kulbrandstad (2006) framhåller att år 2004 hade 84 % av Sveriges befolkning i åldersgruppen 16-74 år tillgång till dator i hemmet och man kan anta att siffrorna i Finland är jämförbara. I skolan används datorn ofta till att läsa, skriva och surfa, medan samma åldersgrupp, 13-16 år, använde datorn mer mångsidigt hemma. Såväl pojkar som flickor laddar ner musik och chattar på datorn där hemma, medan pojkar spelar mer och flickor skickar mer e-post. Ofta använder unga mer avancerade program hemma än i skolan. Därmed hävdar Kulbrandstad att eleverna har en digital kompetens på en nivå som skolan inte utnyttjar eller uppmuntrar. En annan problematisk situation är de barn som inte har tillgång till dator i hemmen.

Det har hävdats att vi måste lära oss att läsa på nytt för att kunna möta digitala texter på bästa sätt. Kulbrandstad (2006) anser att det i grunden handlar om samma avkodning, oavsett om det är tryckta texter eller digitala dito. Däremot finns det en rad utmaningar med digitala texter, så som manövrering och *hypertexter*. Med hypertexter avses de länkar som är kopplade till vissa huvudord och som genom ett klick tar läsaren till en ny text. Eftersom läsaren själv väljer hur hen manövrerar mellan länkarna kan textförfattaren inte styra läsaren i lika stor grad som i mer klassiska textformer. Dessutom finns det så oerhört många länkar att texterna inte har ett slut i traditionell mening, det är upp till läsaren att avgöra när hen är färdig.

En annan utmaning med digitala texter är källkritik. En metod för att ta reda på om en källa är trovärdig eller inte är genom att använda SMART-rutinen. Eleven, eller en annan läsare, ställer några frågor till källan. Är den skriven ur en viss *synvinkel* och vad är *målet* med sidan? Har skribenten bakom sidan *auktoritet*? Dessutom bör läsaren fundera på om innehållet är *relevant* och undersöka källan ur en *tidsaspekt*, när är sidan skapad och när blev den senast uppdaterad? Eftersom alla elever nödvändigtvis inte känner till systemet bakom böcker och läroböcker i fråga om kvalitetssäkrande kan det vara svårt att förstå bristerna i texter de läser på nätet. (Kulbrandstad, 2006.)

En del barn, framförallt pojkar, uppfattar läsning som tråkigt och ett slöseri av tid. Därför har Gunilla Molloy valt att titta närmare på fenomenet i *När pojkar läser och skriver* (2007). Genom att ta upp pojkars läsande och skrivande till diskussion och därmed kunna undvika att "pojkar läser inte" blir en självuppfyllande profetia. (Molloy, G. 2007, s. 9) Molloy

konstaterar att pojkarna som inte är intresserade av läsning kan ha andra kompetenser som kan gynna läsningen och gynnas av läsningen förutsatt att skolan kan registrera den här typen av kompetenser. En pojke med en sådan kompetens kallar hon för Janne, en pojke som spelar datorspel på fritiden. "Vi skulle kunna se datorspel, inte som en innehållslös fritidsaktivitet utan istället som en fritidsaktivitet med en annan form av text som en läsare måste förhålla sig till. Då kan vi också se Janne som en läsare med en annan literacykompetens än vad vi är vana vid" (Molloy, 2007, s.50). Vidare argumenterar Molloy för att koppla samman klassiska texter och datorspel genom exempelvis gemensamma teman så som hjältesagor. Hon anser att det är skolans uppgift att peka på sambanden olika texter emellan. Tänk om en elev som inte är intresserad av att läsa kunde lockas till läsning om hen inser hur mycket likheter det finns mellan den egna spelkaraktären och Odysseus irrfäder.

## **5.2 Bildkonstdidaktik ur ett datorspelsperspektiv**

Lev S. Vygotskij konstaterade redan år 1930 i *Fantasi och kreativitet i barndomen* (1995) är när människan skapar något nytt, oavsett om kreativiteten resulterar i en fysisk produkt eller snarare är en tanke. Han hävdar att hjärnan inte enbart bevarar våra tidigare upplevelser och iakttagelser, den kombinerar även och skapar nytt utgående från det vi tidigare erfarit.

Om människans aktivitet inskränkte sig till att återskapa det gamla, då vore hon en varelse som bara var inriktad på det förgångna, och hon skulle bara kunna anpassa sig till framtiden i den mån som denna återskapade det förgångna. Det är just människans kreativa aktivitet som gör henne till en framtidsinriktad varelse, som skapar sin framtid och samtidigt förändrar sin nutid. (Vygotskij, 1995, s.13).

Vidare hävdar Vygotskij att kreativitet är en långsam process som går från enkla modeller till att bli allt mer komplicerad. Barns lek bearbetar inte enbart deras tidigare erfarenheter utan är även en kreativ omvandling och kombination av tidigare upplevelser som skapar en ny situation som lämpar sig för barnets aktivitet. För att kunna stöda barns kreativa verksamhet

bör pedagoger och andra vuxna ge barn möjlighet till olika typer av erfarenheter så att kreativiteten har mer material att utgå från. Vygotskij skiljer även på två typer av fantasi. Den första är *den plastiska fantasin*, eller den yttre fantasin, som använder sig av intryck utifrån. *Den emotionella fantasin*, eller den inre fantasin, utgår från människans inre. Här kan man tänka datorspel som en form av stimuli för den plastiska fantasin eftersom spel kan ta oss till platser vi annars inte hade kunnat erfara.

Före skolåldern har de flesta barn en längtan efter att uttrycka sig genom att rita. Det kan tänkas bero på att "ritandet erbjuder barnet i denna ålder den enklaste möjligheten att uttrycka vad som engagerar det" (Vygotskij, 1995, s. 51.) När barnet blir äldre blir det mer kritisk till sina konstverk, hen finner inte längre samma tillfredsställelse i de barnsliga teckningarna och konstaterar att hen nog inte kan rita. Endast få barn fortsätter att rita och det är oftast de som är väldigt begåvade eller de som har fått stöd i sitt skapande och haft möjlighet att utvecklas. (Vygotskij, 1995.) Att upprätthålla den här längtan efter att rita är en utmaning för pedagoger inom bildkonstundervisningen.

Förutom kreativitet är även estetik ett viktigt begrepp inom undervisningen av bildkonst och det finns oerhört många definitioner av estetik. Sara Danius, Cecilia Sjöholm och Sven-Olov Wallenstein diskuterar estetik som begrepp i inledningen till *Estetiska läroprocesser* (2012) av Fredrik Lindstrand och Staffan Selander (red.). I ett tidigt skede användes *estetik* som ett begrepp för en typ av lägre kunskapsförmåga i och med sambandet till sinnesupplevelser. Under 1700-talet förändrades synen på estetik och fokus låg snarare på människans relation till konsten. Estetik innebär dock mer än synintryck av ett konstverk. Det kan även handla om att höra, känna, att uppleva en lukt eller en smak. Estetiska upplevelser slutar däremot inte vid varseblivning genom något eller några sinnen. Våra sinnen fungerar snarare som instrument för att kunna ta del av vår omgivning för att sedan skapa ett sammanhang av de olika intrycken i relation till vår omvärld.

Hannah Kaihovirta-Rosvik, Anna-Lena Østern och Ria Heilä-Ylikallio diskuterar i *Estetiska ingångar till fiktionsläsning – en studie i utveckling av didaktiska modeller* (2011) hur olika konstformer kan ha specifika eller gemensamma estetiska koder. Som forsknings- och utvecklingsarbete har de arbetat fram didaktiska modeller genom vilka man kan nå en högre



förståelse av estetiken i de olika konstformerna. Bland annat litteratur, drama, film och bildkonst nämns som konstformer med förankring i ett skolsammanhang. Genom att närma sig det system som utgör en konstform kan eleverna utveckla sätt att tolka och uttrycka sig i relation till konstformen i fråga, men även genom att transformera från en konstform till en annan ökar elevens förståelse för olika konstformer. "En central idé är att det i mellanrummet mellan olika konstformers uttryckssätt finns en lärandepotential, som engagerar både tanke och känsla i meningsskapade" (Kaihovirta-Rosvik m.fl., 2011, s. 223). Genom att ställa datorspel i relation till konstformer som redan är etablerade i skolan kunde en ökad förståelse av datorspel som konstform uppnås.

Bengt Lindgren diskuterar i *Visuell didaktik – marginalisering eller expansion?* (2014) begrepp som visuell didaktik och visuell kompetens. Lindgren (2014, s.2) hävdar att text och bild är "två fundamentalt olika men jämbördiga [*sic!*] sätt att presentera betydelse och information". Att kunna ta till sig såväl text och bild som andra modaliteter är idag en oerhört viktig kompetens då vi befinner oss i ett konstant flöde av intryck. Det här kunnandet kallar Lindgren för *visuell kompetens*, som även innefattar förståelsen av rörliga bilder. Med *visuell didaktik* syftar han till lärandesituationer där eleverna övar upp sin visuella kompetens genom att analysera, förstå och använda olika typer av visuella uttryck.

Att inkludera IKT i bildkonstundervisningen kan till en början verka problematiskt konstaterar Joyce Wood i *Open Minds and a Sense of Adventure: How Teachers of Art & Design Approach Technology* (2004). IKT skapar nya förutsättningar för bildkonstundervisningen, inte minst i fråga om nya verktyg och en ny vokabulär. Till en början använder bildkonstlärare ofta internet till att ta reda på fakta om konstnärer eller att hitta ytterligare konstverk inom ett visst tema. När en lärare väl tar sig an en ny form av IKT inser hen fort att teknologin har fler användningsområden än de först anat.

En av fördelarna med att arbeta digitalt med konst är att det går att göra ett försök för att sedan ångra sig och ändå ha ursprungsbilden kvar. Spontanitet är säkrare än tidigare och elevers rädsla för att göra det första strecket försvinner tack vare att det går att ångra sig med bara ett klick. Som i all annan undervisning då det gäller IKT ska teknologin användas då det är det bästa verktyget. I situationer där ett mer traditionellt verktyg är mer

ändamålsenligt eller om det praktiska blir alltför problematiskt är det inte skäl att använda sig av IKT. Man kan även tänka att digital bildkonstundervisning belönar en annan elev än de som får glänsa i mer traditionella skapandesammanhang. (Wood, 2004.)

### 5.3 Multimodalitet ur ett datorspelsperspektiv

Staffan Selander och Gunther Kress diskuterar begreppet multimodalitet i *Design för lärande – ett multimodalt perspektiv* (2010). De hävdar att multimodalitet utgår från olika handlingar, ord och symboler som får en mening i ett socialt sammanhang. Människan skapar mening med hjälp av olika tecken. De här *teckenvärldarna*, eller *modes* som det heter på engelska, kan vara allt från ljud och gester till linjer och färger men också alfabetiska och matematiska tecken. De olika teckenvärldarna kan även kombineras och på så vis skapa en ny innebörd.

Multimodalitet som begrepp används väldigt flitigt idag och även om begreppet är någorlunda nytt är fenomenet nödvändigtvis inte det. I Antikens tal var gester en väsentlig del av retoriken och i kyrkorna finns det ofta målningar som föreställer viktiga religiösa händelser. Verbalspråkliga uttryck har länge haft en särställning, oavsett om det är fråga om det är talat eller skrivet, men får nu sällskap av andra betydelsefulla teckenvärldar. Exempelvis har film och bild som fått en större plats även i undervisningssammanhang. (Selander & Kress, 2010.)

Text som begrepp innefattade tidigare enbart skrivna och tryckta texter men i kommunikation idag ingår även bilder. Att läsa och skriva text innebär inte samma sak i dagens digitala värld som det gjorde för trettio år sedan. "Att lära sig läsa text är mer omfattande än att förstå verbalspråkliga uttryck, och att 'skriva' innebär idag att behärska ett komplext system av hur man kan kombinera såväl skriftorienterade som andra representationer för att skapa mening och kommunicera" (Selander&Kress, 2010, s.30). Bildskärmen ger skrivandet nya möjligheter då det är möjligt att inkludera flera teckenvärldar samtidigt men underlättar även det verbalspråkliga skrivandet då det är möjligt att förändra texten under tiden utan att behöva börja om från början. (Selander &

Kress, 2010.)

Selander och Kress (2010) konstaterar även att den digitala utvecklingen resulterat i förändrade villkor för undervisningen. Digitala läromedel och möjlighet till kommunikation utanför klassrummet är några exempel, datorspel är ett annat. Selander och Kress (2010, s.63) diskuterar att det visserligen finns pedagogiska spel så väl som kommersiella spel men att båda typerna har sina styrkor ur ett pedagogiskt perspektiv: "Detta hindrar inte att alla spel i princip kan användas som lärspele i en utbildning för att eleverna ska uppnå vissa kunskaper". Däremot har nödvändigtvis inte alla lärare tillräckliga kunskaper att undervisa inom spel eftersom tanken är relativt ny.

#### **5.4 IKT och inläring ur ett datorspelsperspektiv**

*Informations- och kommunikationsteknik, IKT*, och hur den kan användas i undervisningen är ett stort diskussionsämne i skrivande stund. (Kulbrandstad, 2006.) En av deltagarna i diskussionen är Abigail Hellström i *IT i två skolklasser* (2011). Hon hävdar att lärarna måste ha en viss kunskap i IKT för att kunna förstå och undervisa eleverna eftersom de är uppväxta i ett samhälle präglad av IKT. Dessutom bör vuxna förstå hur de unga använder IKT. I gemenskaper online uppfostrar medlemmarna varandra och i många fall utan en vuxen persons närvaro. För att kunna påverka nätkulturen behöver vuxna förstå IKT för att sedan kunna vägleda och fostra eleverna. Kunnande inom IKT bland lärare är en oerhörd resurs för att kunna förebygga såväl mobbning som kränkning och riskfyllt beteende på nätet.

Dan Åkerlund hävdar i *Ungas lärande i sociala medier* (2011) att de sociala nätverkens explosionsartade tillväxt i digitala sammanhang delvis beror på den tekniska utvecklingen men även som ett svar på ett mänskligt behov. Människor vill förstå sin plats i världen och hur andra ser på en. Vidare hävdar Åkerlund att ungas intresse för nätet kan bero på att IKT ger möjligheter till produktion, publikation och kommunikation som skolan inte ger. Ytterligare en faktor till elevers benägenhet att dra sig till olika gemenskaper online är att pröva identiteter. Forumen kan variera från bloggar till datorspel och där kan ungdomarna experimentera med identiteter i fråga om allt från ålder till kön och sexuell läggning. När

barn blir tonåringar är hemmet inte längre den privata sfär som det var i barndomen. Jämnåriga utgör den sfären och idag kan den även finnas online.

Rebecca Gruber i *World of Warcraft* (2011) har tittat närmare på den kultur som råder inom spelet. Hon konstaterar att äldre generationer alltid uttryckt sin bestörtning över ungdomens användande av nya former av teknologi, vare sig det varit serietidningar, musik eller dagens svarta får: datorspel. *Ludomani*, eller spelberoende, är en het potatis i speldebatter. En del av problematiken kring speldiskussionerna är att den ickespelande diskussionsparten inte har tillräcklig information om vad spelande går ut på. Gruber har tittat närmare på det språk spelare av World of Warcraft använder och hon kallar det för en typ av fackspråk. På samma vis som många andra hobbyer eller nischer har WoW-spelare ett eget språk som uppstått då specifika ord eller uttryck saknats i språket sedan tidigare. För en utomstående kan språket uppfattas som något obegripligt, men så är fallet även i de flesta andra nischer. Inom World of Warcraft, som i många andra spel, är engelskan det allmänna språket och försvenskningar av engelska ord och uttryck är vanliga.

## **5.5 Lek och inläring ur ett datorspelsperspektiv**

Leken är en stor del av barndomen och genom lek börjar barnet utveckla färdigheter hen kommer att använda resten av livet. I kommande kapitel diskuteras först den inläring som sker via leken och olika sätt att begreppsliggöra leken. Därefter följer en redogörelse för lekens olika förutsättningar. Avslutningsvis diskuteras leken i förhållande till datorspel.

### **5.5.1 Lek och inläring**

Peter K Smith har i *Leken och hur den används* (2003) valt att närmare undersöka olika former av lekar. Lek är en mycket central del av barnets tillvaro, framförallt i ålder 2-6 år och i den perioden utvecklas den symboliska leken som mest. Piaget, refererad till av Smith (2003), gör en uppdelning i övningslek, symbolisk lek och regellek. *Övningslek* är det fråga om då ett litet barn utforskar omvärlden och tränar sina sensomotoriska färdigheter. Den här typen av lek sker främst fram till två års ålder. *Symbolisk lek* innebär såväl låtsaslek som fantasilek och leks främst mellan två och sex år. I förskoleåldern är leken oftast symbolisk

där barnet låtsas att ett föremål eller en handling är en annan än den verkliga. Rollekar är en form av symbolisk lek där barnet exempelvis kan låtsas vara en busschaufför, vrida på en ratt och tuta. Från sex och sju års ålder framåt leker oftast barn *regellekar*. Det finns däremot lekar som inte går att kategorisera enligt ovanstående kategorier på ett naturligt vis. Exempelvis bråklek där barn utför låtsasslagsmål är nödvändigtvis inte en symbolisk lek.

I *Lek i skolan* (2002) begreppsliggör Gunilla Lundqvist leken på ett annat vis. Hon hävdar att leken har en social roll, en funktionell roll och en kulturell roll. Eftersom lek ofta sker i grupp och fokus ligger på kommunikationen mellan gruppmedlemmarna har leken en stark *social roll*. Lek kräver även samarbete: för att utveckla en lek behöver barnen tillsammans skapa fiktionen. Om ett barn däremot leker ensam går barnet i dialog med rollfiguren hen skapat. Enligt Lindqvist skiljer sig barns kultur och skolans kultur åt i fråga om sättet att kommunicera. Barnkulturen sätt att kommunicera kretsar i huvudsak kring bemötande och intresse samt att skapa erfarenheter genom lek. Skolkulturen fokuserar mera på att bedöma och diagnostisera genom olika ämnen och färdigheter. Barn vill gärna vara vuxna till lags och är medvetna om de vuxnas sociala regler. Däremot kan osäkerhet uppstå i frågor kring huruvida vuxnas regler i förhållande till de egna behoven.

Lindqvist (2002) hävdar att leken även uppfyller *en funktionell roll*, även i skolan. Barn uppfattar ofta skolan och leken som två skilda världar eller rent av som motsatser. Skolkulturen uppfattas som tråkig men nyttig och kännetecknas av tvång och ämnen. Barnen anser att barnkulturen innebär lek och eget initiativ men att den inte innehåller inläring. Barn kan ha svårt att placera det hen lärt sig i skolan i ett sammanhang och intrycket blir fragmenterat. När barnet ska redogöra för spel eller lekar berättar de mer ingående och placerar intrycken i ett sammanhang. Att börja i skolan sågs tidigare som ett första steg in i vuxenvärlden och slutet på en lekfull tillvaro. Förskolan har här en viktig roll som övergångsfas eftersom verksamheten tillåter fri lek men ändå förbereder barnet inför skolgången. Lindqvist argumenterar för att skolan i större grad skulle ge barnen möjlighet att själva få gestalta och producera istället för att reproducera. Vidare hävdar hon att barnen lätt finner skolan tråkig då undervisningen inte tar hänsyn till "det meningsfulla och kreativa lärandet, där barn och unga får gestalta och levandegöra sina kunskaper" (Lindqvist, 2002, s. 30).

Leken fyller dessutom *en kulturell roll*. Det är genom lek och fantasivärldar barnet får kunskaper om abstrakta begrepp som exempelvis "feg" och "modig". Det är genom fantasilekar och den omgivande kulturen, till exempel i form av barnlitteratur, som barnets förmåga att skapa fiktion utvecklas. Lindqvist (2002, s. 44) framhåller: "Leken är fantasi i handling, en fantasiprocess, där en verklig situation genom fantasin får en ny och annorlunda innebörd. Leken är ett dynamiskt möte mellan barnets inre (känslor och tankar) och den yttre verkligheten". Vidare lyfter Lindqvist fram tre viktiga begrepp i relation till lek: lekvärld, handling och roller. *Lekvärlden* skapas i det kulturella sammanhanget men även i den fysiskt påtagbara miljön. För att leken ska kunna fortgå behövs en *handling*. Barnet tar då inspiration från såväl miljön som från olika berättelser. Om ett barn har svårt att hitta på en handling kan det vara skäl att stöda barnet med olika typer av berättelser. När barn leker går de från en vag helhet i lekvärlden och så småningom kommer handlingen. I förhållande till handlingen växer *rollerna* fram i sin tur. Genom att ändra tonfall och röstläge samt att framträda på ett visst vis personifierar barnet rollen. (Lindqvist, 2002.)

Tack vare leken utvecklar barn en rad färdigheter, såväl sociala och kreativa som intellektuella som fysiska färdigheter. Genom att samverka med andra lekpartners får barnet en grundläggande färdighet i social interaktion. En lekpartner kan vara både en jämnårig men också en vuxen kan vara en lekpartner förutsatt att hen deltar i leken med barnet. Kreativiteten utvecklas i stor grad genom lek eftersom leken ger möjligheter att pröva nya sätt att uttrycka sig. Dessutom kan barnet ta sig an nya roller och låta fantasin skapa en berättelse utgående från rollerna. Även det intellektuella planet gagnas av lek: leken kan sporra såväl den kognitiva utvecklingen som begreppsbildningen. De flesta former av lek är dessutom fysiskt aktiv, en del lekar tränar finmotoriken medan andra tränar hela kroppen och koordinationsförmågan. (Smith, 2003.)

#### 5.5.2 Lekens förutsättningar

Audrey Curtis diskuterar samhällets prägling på synen av leken i *Lek i olika kulturer och uppväxtmiljöer* (2003). Leken kan uppfattas som barns huvudsakliga sysselsättning, en angenäm aktivitet utan ett klart mål. Curtis framhåller att det finns fyra faktorer som är viktiga för fantasilek. De tre första är lämpligt material, gott om tid och utrymme för lek. En

positiv inställning hos de vuxna i barnets omgivning är den fjärde faktorn. Curtis konstaterar: "Alla barns behov av att få leka är allmänt accepterat, men lekens värde som ett medium för undervisning har inte nödvändigtvis accepterats i alla kulturer" (Curtis, 2003, s. 32). Olika områden har olika förutsättningar för lek, exempelvis varierar antalet leksaker per barn oerhört på olika håll i världen. Leksaker är däremot inget krav för att lek ska kunna ske eftersom barn själva kan skapa leksaker av andra material. En del barn leker att de utför sysslor som barn i andra länder är tvungna att utföra på riktigt, exempelvis att tvätta.

Fri lek innebär såväl glädje som slipandet av färdigheter, men tenderar även att omfatta en hel del upprepningar. Där kan vuxna stöda barnets utvecklande av leken genom att uppmuntra eller till och med utmana barnet till nya former av lek. (Smith, 2003.) Barn samarbetar gärna med vuxna men kan stundtals känna sig osäkra på vuxnas regler. Om en vuxen går med i leken är det lekens regler som gäller och den vuxna tar sig an en helt ny roll, till skillnad från rollen som förälder eller pedagog. Den vuxna kan uppleva rollbytet med en känsla av frihet eftersom hen då kan ta sig an en annan roll än den vardagliga. (Lindqvist, 2002.)

Smiliansky, refererad till av Smith (2003), har prövat olika tillvägagångssätt att stöda lekandet och kallar det *lekhandledning*. Inom lekhandledning finns det i huvudsak fyra metoder, varav den första kallas *vuxna skapar modeller*. Pedagogen fungerar som deltagare i leken och spelar en roll på ett trovärdigt sätt. Exempelvis kan den vuxna ta på sig rollen som läkare. *Vuxna ger verbal vägledning* är en annan metod inom lekhandledning. Den vuxna fungerar inte som deltagare i leken, men är närvarande och ger barnet stöd i utvecklandet av rollen hen antagit i leken. Exempelvis kan den vuxna stöda genom olika kommentarer och förslag, så som att påminna ett barn som leker mamma att tvätta babyn. Den tredje metoden är *träning i tematisk rollek*. Metoden innebär att barnen får stöd att gestalta bekanta scener, exempelvis vardagliga händelseförlopp. Eftersom den vuxne ger stöd och scenerna har tydliga ramar är metoden mer strukturerad än de tidigare. *Träning i fantasilek* är den avslutande metoden inom lekhandledning. Den vuxne stöder här barnets fantasi och känslouttryck på olika vis. Fokus ligger på låtsasaktiviteter snarare än färdiga roller att gå in i. Genom de olika formerna av lekhandledning kan leken bli mer komplex än den varit tidigare. (Smith, 2003.)

Könsroller i fråga om barns lek behandlar Jane Hislam i *Könskillnader i barns lek och val av lekar* (2003). Media och reklam ger tydliga direktiv om vilka leksaker som är lämpliga för vilket kön. Förutom leksakens eller spelets innehåll så kommer budskapet om vilket kön det riktar sig till fram genom till exempel färg- och musikval. Pedagoger väljer ofta att ta avstånd från könsstereotypa leksaker och markerar det genom att inte ha några sådana leksaker i förskolan eller skolan. Hislam förespråkar däremot att ta del av de här leksakerna för att bättre kunna förstå kulturen kring leksakerna. Dessutom kan könsneutrala leksaker jämföras med könsstereotypa sådana och öppna för diskussion. Som vuxen är det viktigt att inte styra barnen i för stor grad genom exempelvis språkbruk. Hislam (2003) diskuterar namnet dockvrån och de associationer namnet väcker. Flickor tenderar att dominera en dockvrå, medan pojkar väljer att undvika det området. Genom att använda lekvrån istället kan det öppna upp för nya typer av lekar där pojkar och flickor kan leka tillsammans. Föräldrar, pedagoger och andra vuxna bör fungera som förebilder och undvika att applicera könsstereotypa värderingar på barnen.

### 5.5.3 Datorspel, lek och inläring

Lindqvist (2002) diskuterar även att leka med media. Genom datorspelen är barn idag vana att gå in i och vandra mellan olika lekvärldar. Olika datorspelsgenrer skapar olika världar. Vidare framhåller Lindqvist kopplingen mellan lek, estetiska ämnen och datorspel. Exempelvis hade hon tagit del av en skola som byggt upp en datorspelsinspirerad dans. Lärarna hade tagit fasta på de rätt enkla ljudmönster som förekom i klassiska plattformsspel där spelet ofta är uppbyggt i olika banor och målet är att ta sig framåt. Mer om datorspelens olika genrer i kapitel 3.1. Den datorspelsinspirerade dansen genomfördes med ackompanjemang av piano där de olika karaktärerna exempelvis hoppade efter föremål. Det är även möjligt att se kopplingar mellan datorspel och de sätt att begreppsliggöra leken som tidigare nämnts under kapitel 5.5.

Lindqvist (2002), se kapitel 5.5.1 *Lek och inläring*, framhåller tre begrepp som utgör grunden för lek: lekvärld, handling och roller. Samma tre begrepp går även att applicera på datorspel för att få en djupare förståelse av deras upplägg. Samtliga spel utspelar sig i någon



form av virtuell värld, mer eller mindre lik vår egen. För att spelet ska ha en mening och gå framåt krävs en handling även om en del spel ger större friheter till att själva styra i vilken riktning handlingen ska gå. Dessutom behöver ett spel karaktärer eller roller som spelaren kan identifiera sig med.



**Bild 14.** En modern variant av plattformsspel med Indiana Jones-tema. Se s. 112 för närmare information om bilden.

I kapitel 5.5.1 redogörs även för Smiths (2003) indelning i fyra typer av färdigheter barn utvecklar genom leken. Jag hävdar att samma indelning går att göra på färdigheter som spelandet av datorspel utvecklar. Mera om inläring genom datorspel i kapitel 3.3 *Datorspel och inläring*. De fyra typer av färdigheter Smith diskuterar är sociala, kreativa, intellektuella samt fysiska. Sociala färdigheter övar såväl barn och unga som vuxna spelare då de spelar tillsammans med någon, vare sig personerna befinner sig i samma rum eller om de spelar med någon i en annan världsdel. Idag ger många spel möjligheter för kreativ utveckling genom att ge spelaren möjlighet till allt från att bygga upp städer till att designa kläder. Modding (läs mer i kap 3.1 *Begreppsutredning*) ger även utlopp för olika typer av skapande. Intellektuella färdigheter som spelare i alla åldrar kan utveckla är exempelvis problemlösning. Att spela datorspel är i allmänhet än mer stillasittande verksamhet än traditionell lek men vissa typer av fysisk färdighet utvecklas genom att spela datorspel, exempelvis finmotoriken.

Curtis (2003) fyra faktorer för fantasilek framkom i kapitel 5.5.2 Lekens förutsättningar. För att fantasileken ska kunna genomföras på bästa sätt krävs lämpligt material, gott om tid, utrymme för lek samt en positiv attityd bland vuxna i närheten. Det är min åsikt att samma faktorer ligger till grund för att ett barn ska kunna spela datorspel på bästa sätt och därmed utveckla olika färdigheter. Det är själva datorspelet som fungerar som lämpligt material. Datorspelet bör vara lämpligt på så vis att det är på rätt nivå i fråga om spelarens ålder samt att spelaren blir inspirerad av spelet och vill spela vidare.

Hur mycket tid barn och unga ska få tillbringa framför olika typer av spel är en väldigt omdebatterad fråga (Prensky, 2006). Här kunde man resonera enligt Curtis (2003) faktor som hävdar att gott om tid är en förutsättning för lyckad fantasilek. Här hävdar jag att detsamma gäller för att kunna tillägna sig färdigheter genom datorspel, det krävs gott om tid för att kunna fördjupa sig i ett spel. Spelets upplägg påverkar i sin tur hur mycket tid som krävs för spelet i fråga. I barns och ungas liv finns det inte obegränsat med tid: skola, läxor, fritidsaktiviteter och sömn tar många av dygnets timmar i anspråk. Hur många timmar datorspel får ta av de resterande timmarna är upp till varje familj att avgöra.

Curtis (2003) tredje faktor uppfylls lätt i fråga om datorspel: utrymme för lek. De flesta datorspel idag har en väldigt omfattande virtuell värld som de utspelar sig i. En positiv attityd bland vuxna i närheten är den fjärde faktorn. Curtis framhåller följande: för att barnets lek och det kunnande hen tillägnar sig genom leken ska kännas meningsfullt bör vuxna ha en god inställning till lekens betydelse. Att vuxna inte förringar barnets spelande är viktigt för barnets spelglädje och de färdigheter barnet utvecklar genom spelandet.

## 5.6 Datorspel i en pedagogisk förankring - sammanfattande diskussion

Det finns en rad olika faktorer som motiverar att ta in datorspel eller element av datorspel i undervisningen. Avhandlingens femte kapitel har diskuterat datorspel ur ett pedagogiskt perspektiv.

Pojkars läsande och skrivande är en het diskussion och det har poängterats att pojkar inte får lämnas ensamma med sitt låga läsintresse eftersom de läser endast så mycket som krävs av dem. För att förstå vad ett datorspel går ut på och hur spelaren ska manövrera sig fram krävs förståelse och ett kunnande, därmed kunde spelande ses som en ny typ av läsfärdighet snarare än ett meningslöst tidsfördriv. Dessutom kunde datorspel locka till traditionell läsning genom att läraren pekar på samband mellan exempelvis klassiska hjältesagor och teman i olika spel.

Kreativitet och estetik är två nyckelbegrepp inom bildkonstundervisningen. Vygotskij (1995) hävdar att människans kreativitet sporras av tidigare erfarenheter. Datorspel kunde vara ett sätt att stimulera kreativiteten hos barn och unga då spel erbjuder erfarenheter i världar vi annars inte har tillgång till. Estetiken har olika uttryck i olika konstformer och genom att ställa datorspelen i relation till andra konstformer som redan är etablerade i skolan kan nå en högre förståelse av datorspelets estetik. Dessutom kan man tänka att även bilden av konstformen som redan finns representerad i skolan blir klarare i fråga om estetik. Vidare kan även datorspel fungera som inspirationskälla för såväl digital som mer traditionell bildkonstundervisning.

En kunskaps- och inläringssyn som tidigare kretsat kring verbalspråkliga uttryck, såväl talade som skrivna, öppnar nu upp för andra typer av teckenvärldar eller modes. Till dem hör såväl bild som ljud och rörelse. En sådan teckenvärld, som även kan ses som en kombination av många teckenvärldar, är datorspel som i högre grad kunde inkluderas i undervisningen.

I dag prövar unga olika identiteter i allt från bloggar till datorspel. Genom att lärare och andra vuxna tar del av den ungdomskultur som finns online, men också höjer sina kunskaper

och färdigheter inom IKT, kan de öka sin förståelse för ungdomar. Vidare är det lättare att vägleda och fostra elever i hur man umgås i onlinegemenskaper på ett respektfullt sätt om man är medveten om vad onlinegemenskapen innebär. Här kan man även tänka sig en koppling till det ansvar Prensky (2006) hävdar att vuxna har som diskuterats i kapitel 3.3.2 *Datorspel, etik och kulturella modeller*. Genom att förstå ungdomskulturen och de negativa sidorna bör den vuxna öppna för diskussion och därmed fungera som motvikt till de negativa intryck barn och unga kan tänkas få genom datorspel eller någon annan form av IKT-användning.

Datorspel har dessutom många likheter med leken såväl i fråga om struktur som i de färdigheter som utvecklas genom aktiviteten. Genom leken får barnet såväl sociala som kreativa färdigheter men även intellektuella och fysiska. Datorspelande kan ses som en lek som inte stöder fysisk aktivitet men som utvecklar färdigheter som problemlösning, finmotorik och kreativitet.

## 6 Styrdokument

### 6. 1 Läroplansgrunder

I skrivande stund befinner sig skolorna i ett brytningsskede i fråga om den läroplan som utgör grunden för all undervisning. *Grunderna för läroplanen för den grundläggande utbildningen* (Utbildningsstyrelsen, 2004) är ännu i kraft men arbetet med de nya läroplansgrunderna går för full maskin. I nuläget finns ett utkast för de nya läroplansgrunderna tillgängligt på nätet. Det här kapitlet redogör för i vilken utsträckning användning av IT och datorspel uppmuntras i respektive läroplan.

Bjørge Brandtzæg Gundem redogör för en didaktisk syn på läroplaner i *Läroplansarbete som didaktisk verksamhet* (1997). På en internationell nivå ser han en förändring i fråga om de landsvisa läroplanerna och att de i högre grad börjar likna varandra. Läroplansgrunderna är ett viktigt verktyg för lärarna och bör leda till didaktiska reflektioner. När läroplanen ska förvandlas från styrdokument till verksamhet lyfter Gundem fram olika tillvägagångssätt. Ett sätt är att följa Goodlad-modellen där man betraktar läroplanen ur tre infallsvinklar. Gundem konstaterar (1997, s. 255): " Själva indelningen i de tre områdena av fenomen måste betraktas som en teoretisk inledning som är fruktbar för analytiska syften. I praktiken är det emellertid inte lika lätt att skilja områdena från varandra." Den första infallsvinkeln är *det substantiella området* som innefattar det man vanligtvis associerar med läroplanen, exempelvis undervisningsmål och lärostoff. Det andra området är *det sociopolitiska området* där läroplanen betraktas i förhållande till det samhälle den befinner sig i. *Det tekniskt professionella området* är det tredje och sista området och handlar om resurser, såväl mänskliga som materiella. (Gundem, 1997.) Eftersom jag väljer att analysera läroplansgrunderna på ett i huvudsak allmängiltigt plan kommer jag att i första hand röra mig på det substantiella området.

### 6.1.1 Läroplansgrunderna 2004

I läroplansgrunderna (Utbildningsstyrelsen, 2004) under *Undervisningens mål och centrala innehåll* beskrivs sju stycken temaområden som bör ingå i flera av skolans ämnen och som med fördel kan integreras. Genom att temaområdena inkluderas i undervisningen "svarar skolan på de utmaningar som möter eleven i dagens samhälle" (Utbildningsstyrelsen, 2004, s. 36). Förutom att de inledningsvis beskrivs på ett allmänt plan syns de även i de ämnesspecifika målen och bör dessutom genomsyra utarbetandet av den lokala läroplanen. Ur datorspelssynvinkel är det i första hand tre temaområden som är av intresse: Människan och teknologin, Kommunikation och mediekunskap samt Att växa som människa. Därefter följer en närmare titt på de ämnesspecifika mål som stöder användandet av IT och datorspel i undervisningen.

Inom temaområdet *Människan och teknologin* känns kopplingen mellan skola och datorspel rätt klar. Eleven bör ges redskap att "förstå människans förhållande till teknologin och att se teknologins betydelse i våra vardagsliv" (Utbildningsstyrelsen, 2004, s. 41). Eftersom så många elever spelar datorspel på fritiden (Gee, 2007; Prensky, 2006) är det naturligt att datorspel är en form av teknologi som borde beröras i klassrummet. Dessutom poängteras ett ansvarsfullt sätt att hantera teknologi i förhållande till etik, moral och jämlikhet. Eleverna bör få stöd i hur de ska gå tillväga i digitala möten med andra människor. En typ av möten mellan människor inom en digital värld sker genom onlinedatorspel, en miljö som kan uppfattas som hård (Sundén & Sveningsson, 2012). Mer om den sociala miljön i kapitel 4.2 *Kvinnor och spelkulturen online*. För att inte riskera att eleverna lämnas ensamma med negativa upplevelser bör skolan diskutera den här typen av frågor som i hög grad berör teknologianvändning i vardagslivet.

Temaområdet *Kommunikation och mediekunskap* tangerar även problematiken kring ett ansvarsfullt användande av teknologi (Utbildningsstyrelsen, 2004). Fokus ligger på tre stycken kommunikativa färdigheter: delaktighet, växelverkan och gemenskap. Kring olika datorspel finns en stor digital gemenskap, oavsett om spelet i fråga är online eller inte. Även de datorspel som spelas på egen hand har forum för allt från spelstrategier till så kallad *fanart* och *fanfiction* (Gee & Hayes, 2010). Här byter spelarna idéer och samverkar i högsta

grad. I läroplansgrunderna och målen i temaområdet kring kommunikation och mediekunskap poängteras även "att förhålla sig kritiskt till innehållet i den information som förmedlas av medierna" och "lära sig att skapa och förmedla information" (Utbildningsstyrelsen, 2004, s. 38). Datorspelens forum är ett tacksamt område att diskutera i de här frågorna eftersom datorspelen i sin grund är fiktiva och konsekvenserna inte nödvändigtvis är så stora i verkliga livet.

*Att växa som människa* är ytterligare ett temaområde i läroplansgrunderna som kan kopplas till datorspelande. Ett av målen inom temaområdet är "Eleven skall lära sig att bedöma det etiska i sitt handlande och känna igen vad som är rätt och fel" (Utbildningsstyrelsen, 2004, s. 36). Gee (2007) konstaterar att genom att spela datorspel tvingas spelaren göra beslut om vad som är rätt och vad som är fel. Dessutom kan spelaren komma till insikt att det kan finnas fler än ett alternativ som framstår som rätt. Då karaktären står inför ett dilemma kan spelaren inse att hen tvingas göra ett moraliskt beslut utgående från ett annat perspektiv än det spelaren är van vid. Eftersom konsekvenserna i det verkliga livet inte är så stora kan barn och unga skapa sig en större förståelse för etiskt handlande genom att våga ta risker. (Gee, 2007.) Därmed kan datorspel vara en god lärmiljö i fråga om etiska ställningstaganden. I kapitel 3.3 *Datorspel och inläring* beskrivs Gees teorier närmare.

Även inom olika ämnen kan man hitta stöd för användandet av datorspel i undervisningen. Exempelvis inom Modersmål och litteratur och den inledande delen konstateras att läroämnet baseras på ett vidgat textbegrepp och i det "ingår alltså förutom skrivna och talade texter även medietexter, ljud, bilder och kroppsspråk och kombinationer av dessa" (Utbildningsstyrelsen, 2004, s. 44). Här är det i slutändan läraren som avgör vilka texter som används i undervisningen men det finns stöd för att läraren kan och till och med bör använda datorspel i sin undervisning. Att bekanta sig med skönlitterära huvudgenrer lyfts även fram som ett fokusområde. Eftersom datorspel har en klar koppling till genrer som fantasy och science fiction är det även motiverat att använda sig av datorspel i undervisningen kring genrer. (Utbildningsstyrelsen, 2004.)

Också inom andra ämnesspecifika mål finns det stöd för användandet av spel i undervisningen. Till exempel konstateras det att "musikundervisningen skall även utnyttja de

möjligheter som IKT och utbudet i medierna erbjuder” och att ”eleven skall lära sig att koncentrerat och aktivt lyssna på musik och iaktta ljudmiljön” (Utbildningsstyrelsen, 2004, s.230). Musiken inom datorspelen har utvecklats och är en allt större del av datorspelsupplevelsen (Zehnder & Lipscomb, 2004). Att närma sig datorspel genom musikundervisningen kan vara ett sätt att få in datorspel in i skolvärlden utan att steget känns för stort.

Att använda datorspel i undervisningen kan man finna stöd för i de ämnesspecifika mål som gäller för modersmål och litteratur samt musik, men bildkonsten är det enda ämne som uttryckligen nämner datorspel som en del av undervisningen. Under centralt innehåll framhålls följande ”kritisk iakttagelse och analys av visuella budskap i tv, datorspel, filmer, tecknade serier och reklam” (Utbildningsstyrelsen, 2004, s. 235). Datorspel nämns visserligen som något som kritiskt bör iakttas och analyseras men det ger även stöd för att datorspelets visuella aspekt är värd att lyfta fram i ett skolsammanhang. Eleven bör känna till visuella uttrycksformer i det omgivande samhället, få en personlig relation till konst och få pröva på olika konstnärliga uttrycksformer. (Utbildningsstyrelsen, 2004.) Att arbeta med datorspel är ett sätt att möta de här målen med bildkonstundervisningen.

#### 6.1.2 Läroplansgrunderna 2016

De nya läroplansgrunderna är i nuläget inte färdiga och följande avsnitt kommer att utgå från det utkast Utbildningsstyrelsen (2012) lagt ut på nätet. I utkastet behandlas exempelvis verksamhetskulturer för att stödja lärandet och kompetenser som förutsätts i framtiden. De ämnesspecifika målen är inte tillämpliga i skrivande stund.

I utkastet för de nya läroplansgrunderna finns det stöd för att använda teknologi och datorspel i undervisningen. I likhet med den tidigare läroplanen poängteras vikten av det vidgade textbegreppet, men nu i högre utsträckning. I läroplansgrunderna från 2004 diskuteras det vidgade textbegreppet endast under de ämnesspecifika målen för modersmål och litteratur. I utkastet till de nya läroplansgrunderna lyfts fenomenet fram redan under läroplanens allmänna del och begreppet multimodalitet används. För närmare information om multimodalitet, se kap. 5.3 *Multimodalitet ur ett datorspelsperspektiv*. Dessutom



framhålls att multimodala färdigheter innehåller olika typer av läskunnighet och skrivkunnighet i förhållande till det vidgade textbegreppet där texter kan vara såväl skriftliga som verbala, analoga som digitala. (Utbildningsstyrelsen, 2012.) Datorspel är en ypperlig form av kombinerade modaliteter eftersom det rymmer såväl bild och text som ljud och rörelse. I och med att multimodaliteten får en allt större roll i läroplansgrunderna stöds även argumentet att använda datorspel i undervisningen ur ett multimodalt syfte.

IKT och olika webbmiljöer kan ge nya möjligheter för lärande men även nya utmaningar. Att kunna använda teknologi på ett ändamålsenligt och etiskt vis är en kompetens som får större vikt i de nya läroplansgrunderna. Eftersom eleverna lever i en värld där teknologi har en allt större roll bör eleverna få en grundläggande kompetens inom teknologins mångfald. Genom reflektion kring teknologivärldens etiska frågor kan eleverna få insikt i en redbar användning av teknologi. "Eleverna ska få lära sig att identifiera etiska problem som förekommer i webbmiljöer, till exempel risker som berör dataskydd, integritetsskydd eller emotionell säkerhet, och att tillämpa metoder som främjar dataskydd" (Utbildningsstyrelsen, 2012, s. 19). Olika former av IKT och medier kan användas inom utbildningen såväl som informationskanal som ett forum för kommunikation, men ger även möjligheter för eleverna att få vara producenter av kunskap snarare än enbart konsumenter. Eleverna ska forstras till kritiskt tänkande och bör få övning i att analysera olika typer av information och i att avgöra olika källors tillförlitlighet. (Utbildningsstyrelsen, 2012.) Teknologin får en allt större roll i vår vardag och datorspel är en växande form av teknologi. Datorspelens historia har i korthet behandlats i kapitel 3.2. Datorspelen är ett forum för diskussioner kring säkerhet men även kring teknologins mångfald och möjligheterna att själva skapa kunskap och innehåll.

Något som har ett stort fokus i de nya läroplansgrunderna (Utbildningsstyrelsen, 2012) är lärande utanför skolans ramar. Kunskap och kompetens fås såväl i skolan som i andra situationer, ofta där eleverna är i växelverkan med andra. Eleverna bör dessutom uppmuntras att använda sina egna redskap som stöd för lärandet. Datorspel är en form av lärande som sker utanför skolans väggar och kan med fördel anknytas till undervisningen, i synnerhet eftersom följande konstateras i utkastet för de nya läroplansgrunderna: "Lärande som sker på elevernas fritid ska beaktas och kopplas till skolarbetet på ett förnuftigt sätt" (Utbildningsstyrelsen, 2012, s.22). Dessutom poängteras att olika typer av arbetssätt och

läromiljöer gagnar och motiverar eleverna. Eleverna sporras att lära sig genom en säker och välfungerande lärmiljö och även den digitala lärmiljön bör vara trygg. "Lärmiljöerna ska ta hänsyn till att eleverna lever i en pluralistisk och alltmer globaliserad medievärld som formas av olika informations- och kommunikationstjänster, webbtjänster och spel" (Utbildningsstyrelsen, 2012, s.26). Utgående från det här finns det alltså uttalat i utkastet till de nya läroplansgrunderna att spel bör beaktas i den lärmiljö som skolan skapar för sina elever.

### 6.1.3 Läroplansgrunderna och datorspel – sammanfattande diskussion

Eftersom det är fråga om ett utkast och inte en slutgiltig läroplan är det svårt att avgöra huruvida den i högre grad än den tidigare uppmuntrar användningen av datorspel i undervisningen. Då de ämnesspecifika kapitlen inte är utgivna i nuläget kan man endast jämföra läroplanernas allmänna del. Min uppfattning är ändå den att de nya läroplansgrunderna i högre grad uppmuntrar användningen av datorspel i skolsammanhang. Uppfattningen grundar sig på fyra argument i en jämförelse av de två läroplansgrunderna.

Det första argumentet är multimodalitet. I läroplansgrunderna från 2004 nämns termen det vidgade textbegreppet endast på ämnesspecifik nivå under modersmål och litteratur. I de nya läroplansgrunderna nämns multimodalitet, en mer internationellt gångbart term än det vidgade textbegreppet, under den allmänna delen. De nya läroplansgrunderna signalerar därmed att en variation av textformer gäller samtliga av skolans läroämnen. Datorspel kan därmed vara en del av undervisningen i samtliga ämnen, förutsatt att det är relevant i relation till undervisningen.

Användningen av teknologi är det andra argumentet. Läroplansgrunderna 2004 diskuterar visserligen användandet av teknologi på en allmän nivå men fokus ligger på att förstå teknologin och att kunna använda den på ett ansvarsfullt sätt. I de nya läroplansgrunderna framgår det tydligare vilka typer av kompetenser som avses, exempelvis att eleverna ska lära sig datasäkerhet och källkritik. Medan de tidigare läroplansgrunderna från 2004 diskuterar teknologianvändning på ett mer allmängiltigt och diffust plan är det konkreta färdigheter som framgår i de nya läroplansgrunderna. Datorspel kan fungera som en plattform för

diskussionen kring exempelvis säkerhet och källkritik på en mindre allvarlig nivå. Det är samma baskunskaper som krävs för att ett spelkonto ska vara säkert som att ett bankkonto ska vara det, exempelvis att skydda sitt lösenord. Däremot är följderna av dålig säkerhet inte nödvändigtvis lika grava om någon obehörig kommer åt uppgifterna i fråga. Datorspel kan därför fungera som ett mer lekfullt exempel på datorsäkerhet.

Det tredje argumentet är lärande utanför skolan, ett förhållningssätt till kunskap som poängteras i de nya läroplansgrunderna men däremot inte lyfts fram i läroplansgrunderna från 2004. De nya läroplansgrunderna tyder på en medvetenhet om att skolan inte har monopol på kunskap och att eleverna lär sig också på fritiden. Den inläring som sker utanför skolan bör lyftas fram i skolan på ett förnuftigt sätt. Därmed finns det stöd i de nya läroplansgrunderna för att använda datorspel i undervisningen i sammanhang där det är motiverat att koppla till den här typen av kunskap.

Användningen av ordet spel är det fjärde och sista argumentet. På så konkret nivå som ordval signalerar de nya läroplansgrunderna att datorspel är en del av skolvardagen. I läroplansgrunderna från 2004 som tidigare konstaterats datorspel en enda gång och det i de ämnesspecifika målen för bildkonstundervisningen. I de nya läroplansgrunderna nämns spel i bemärkelsen datorspel en gång under de allmänna målen. Om det förekommer i de ämnesspecifika målen är i skrivande stund oklart eftersom de delarna ännu inte är publicerade. Däremot kan man anta att datorspel får en större plats i de ämnesspecifika målen i de nya läroplansgrunderna då datorspel nämns i de allmänna målen.

## 7. Lokal förankring

Avhandlingens sjunde kapitel diskuterar den lokala lärarutbildningen i relation till datorspel.

### 7.1 Pedagogiska fakulteten vid Åbo Akademi

Åbo Akademi i Vasa och Pedagogiska fakulteten har i nuläget ensamt ansvar för utbildandet av lärare på svenskt håll i Finland. Eftersom det råder lärarbrist i delar av landet har en diskussion om ytterligare än lärarutbildning på svenskt håll i Finland blommat upp den senaste tiden men i nuläget har inga beslut tagits. (Sourander, 2014).

### 7.2 Forskning vid Åbo Akademi inom digitalt lärande

På Pedagogiska fakulteten finns ett intresse för digitalt lärande. *DiDiDi* eller *Didaktiska Dimensioner inom Digitalt lärande* är ett projekt som startades som en reaktion på den hastiga utveckling som skett inom teknologi. Utvecklingen skapar nya villkor för undervisningen och projektet strävar efter att hitta former för meningsfullt användande av den nya teknologin. Syftet med projektet "är att granska, upptäcka och sprida de lärandepotentialer som ny innovativ digital teknik kan innebära för undervisning och didaktisk utveckling i skola, lärarutbildning, forskning och fortbildning" (DiDiDi, 2014 a). Istället för att invänta det digitala hjälpmedel som visar sig vara det optimala ur ett didaktiskt perspektiv vill DiDiDi pröva vad som fungerar och vad som inte gör det (Nykvist, 2012).

Det finns en rad delprojekt under DiDiDi där man ur olika synvinklar undersöker hur man bör använda sig av IKT inom utbildning. (DiDiDi, 2014 a.) DiDiDi har dessutom en rad samarbetspartners såväl inom Åbo Akademi som utanför (DiDiDi, 2014 b). Vilka projekt som berör vilka parter framgår i husmodellen på följande sida. DiDiDi har som tidigare nämnts ett antal delprojekt men jag kommer i huvudsak att ta fasta på tre av dem, nämligen Intelligent på tangent, Pekplattans pedagogiska potential och Talking Tools. Det första avslutades 2010

medan de två senare pågår i skrivande stund.

Det första delprojektet under DiDiDi jag valt att lyfta fram är *IPT* eller *Intelligent på tangent*. I *Vad är Intelligent på tangent?* konstaterar Ria Heilä-Ylikallio (2011) att projektet inleddes år 2006 under modersmålets didaktik vid Pedagogiska fakulteten som en reaktion på att det digitala kunnandets del av läs- och skrivfärdigheten blev allt större. Ett digitalt kunnande i det här sammanhanget innebär såväl att ta emot multimodala texter som att kunna producera dem. Heilä-Ylikallio (2011, s.12) framhåller att ”det är av största vikt att ett forskningsintresse riktas mot läsning och skrivning på svenska i Finland i en tid då den teknologiska utvecklingen med digitala texter som följd både utmanar och stödjer modersmålsundervisningen”. Projektet tog plats vid Vasa övningsskola där eleverna utmanades att skriva på dator redan under skolans första år. Projektlärarna kan i efterhand konstatera att de praktiska frågorna inledningsvis tar mycket tid i anspråk men när organisering och rutiner är inrutade ger den nya skrivkulturen väldigt mycket. Exempelvis ansåg projektlärarna att eleverna var mer motiverade till att skriva och att redigering är lättare vid skrivning på dator vilket resulterar i texter av bättre kvalitet.

*Pekplattans pedagogiska potential* eller *PPP* startade 2011 och planen är att det fortgår till 2015. Huvudsyftet med projektet är att ta reda på vilket mervärde användningen av pekplattor ger undervisningen. Dessutom strävar projektet efter att undersöka digitala lärmiljöer ur olika perspektiv. Pekplattan har många användningsområden och går att använda såväl inom ett ämne som ämnesöverskridande. Inom PPP har exempelvis användning av pekplattor inom litteraturundervisning och bildkonstundervisning undersökts men även användningen inom nybörjarundervisningen och som lärarens verktyg har studerats. (DiDiDi, 2014c.)

Det tredje och sista delprojekt under DiDiDi jag vill lyfta fram är *Talking Tools* som inleddes 2011. På DiDiDis hemsida framkommer det att ”Syftet med Talking Tools är att utveckla en smarttelefonbaserad lärmiljö som fungerar som en kunskapsdatabas och som ett processdokumentationsverktyg i slöjden” (DiDiDi, 2014d). Eftersom slöjd är ett praktiskt ämne där visuellt stöd såväl underlättar som berikar undervisningen är ämnet tacksamt för den här typen av projekt. Det kan handla om att visa steg för steg hur en viss metod

genomförs eller att eleverna dokumenterar det egna arbetet. (DiDiDi, 2014d.)

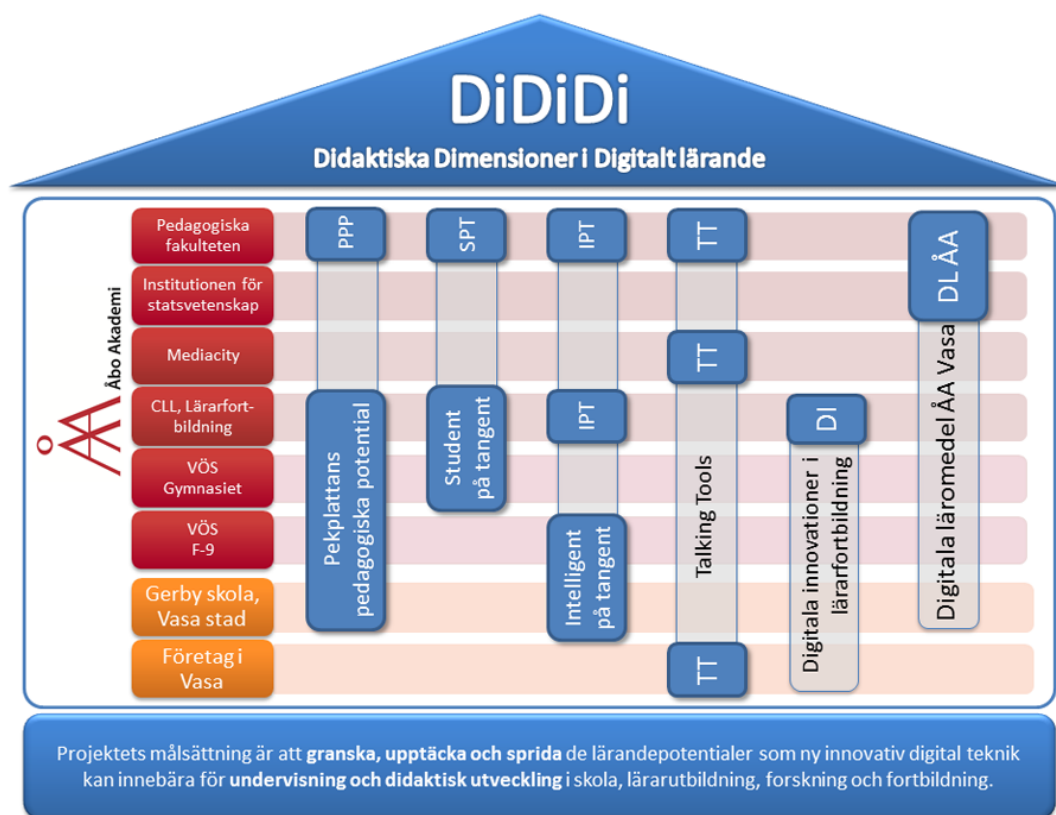


Bild 15.

**DiDiDi, 2014.** En husmodell som illustrerar DiDiDis struktur, delprojekt och samarbetspartners. Se s. 113 för närmare information om bilden.

### 7.3 Datorspel i en lokal förankring

Vid Pedagogiska fakulteten vid Åbo Akademi i Vasa finns det med andra ord ett klart intresse för olika former av digitala hjälpmedel inom undervisning. Kopplingen mellan exempelvis klassrummet och pekplattor eller datorer känns idag naturlig, men sambandet mellan klassrum och spel med underhållningssyfte kan uppfattas som mer långsökt. Eftersom ett intresse för det digitala finns vid Pedagogiska fakulteten anser jag att det främst är en tidsfråga om när ett större fokus kommer att läggas vid datorspel. Hoppeligen kan den här avhandlingen snabba på den processen en aning.

## 8 Avslutande diskussion och resultat

Avhandlingens primära syfte är att kartlägga faktorerna kring flickors och unga kvinnors relation till datorspel och spelande och utreda den pedagogiska potentialen i de här faktorerna. Nedan presenteras en modell jag gjort utgående från den diskussion jag fört i den här avhandlingen.



**Bild 16.** Ståhl, 2014. Flickors och unga kvinnors spelande.

Det är i huvudsak sju faktorer som påverkar och påverkas av flickors och unga kvinnors spelande. Faktorerna är inte numrerade eller i någon hierarkisk ordning. Vidare vill jag framhålla att merparten av de här faktorerna även kan gälla män trots att jag här presenterat dem i relation till flickors och kvinnors spelande.

En av de sju faktorerna är *färdigheter* och syftar till de färdigheter spelare utvecklar genom att spela olika spel. Problemlösning, att fokusera i hektiska situationer samt att skapa och testa hypoteser är färdigheter de flesta spel idag erbjuder.

Många av dagens spel tvingar spelaren att ta ett beslut i etiskt svåra situationer. Genom den här typen av beslut blir spelaren medveten om de egna *värderingarna*. Spelaren ställer, medvetet eller omedvetet, även de egna värderingarna i relation till spelets värderingar och till värderingarna i det omkringliggande samhället.

Fritidsintressen är en stor del av *identiteten*. I ett jämställt samhälle ska ingen behöva hemlighålla sina fritidsintressen på grund av normer styrda av stereotypa könsuttryck. Tyvärr slutar eller hemlighåller många flickor sitt spelande på grund av dessa normer vilket i sin tur leder till att de går miste om både de färdigheter datorspel utvecklar men även de upplevelser som datorspel erbjuder.

Nikolajeva (1998) hävdar att fantasy och science fiction har stora möjligheter att skapa nya *könsuttryck* eftersom de världar genrerna utspelar sig i går att förändra och genrerna inte behöver återskapa en viss verklighet. Detsamma kan tänkas gälla datorspel som ofta utspelar sig i liknande världar. De könsuttryck som tidigare dominerade datorspel var oerhört stereotypa där män var hjältar som räddade sköna kvinnor. Lara Croft i spelserien Tomb Raider var föremål för en hetsig debatt om hypersexualitet i datorspel. Hon är nämligen samtidigt den aktiva hjälten till sina handlingar som den sköna hjältsinnan till utseendet. Idag erbjuder många spel spelaren möjlighet att själv skapa och förändra sin avatar eller karaktär vilket torde ge ett mer nyanserade könsuttryck.

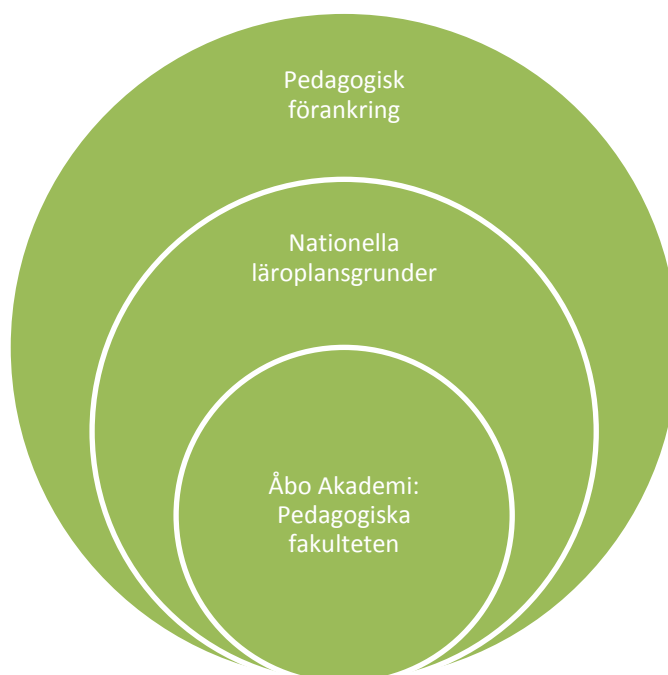
Såväl den *sociala miljön* online i spelet som utanför spelet påverkar spelupplevelsen. Inom onlinespel antas spelare vara män tills motsatsen bevisas. Om en kvinnlig spelare inte vill bli identifierad som man riskerar hon att bli utsatt för såväl otrevliga kommentarer som olika typer av erbjudanden och flirtförsök. Även utanför spelet påminns kvinnor om den manliga position som de inkräktar på och möter ofta negativa attityder till kvinnors spelande.

Tyvärr är tendensen den att kvinnors närvaro i spel bör legitimeras genom en manlig relation och det är ofta genom den relationen en kvinna börjar spela. En manlig relation, en vän, en släkting eller en partner kan alltså fungera som *inkörsport* till spelande. En kvinna som inte har en datorspelsintresserad manlig person i sin närhet saknar därmed potentiella inkörsportar vilket minskar hennes chanser att börja spela datorspel.



Att datorspelande leder till ett större digitalt kunnande är inte svårt att omfatta. Eftersom flickor och unga kvinnor enligt normen inte ska vara intresserade av datorspel får de därmed inte tillgång till samma digitala kunnande som sina manliga klasskamrater. Digitalt kunnande förutsätts i allt fler yrken idag och kvinnors *framtidsutsikter* blir därmed sämre inom de här yrkena.

Avhandlingens sekundära syfte var att ställa ett internationellt fenomen i relation till en finlandssvensk verklighet. Figuren nedan föreställer de nivåer jag diskuterat i fråga om datorspel och inlärning men även deras relation till varandra. Den pedagogiska traditionen innefattar såväl de nationella läroplansgrunderna men även lärarutbildningen i Österbotten vid Pedagogiska fakulteten vid Åbo Akademi i Vasa. Figuren är naturligtvis förenklad eftersom exempelvis personal inom lärarutbildning ofta är med och skapar läroplansgrunderna så figuren fungerar främst för att tydliggöra mitt resonemang.



**Bild 17.** Ståhl, 2014. De olika plan där skribenten fört en diskussion om datorspel ur ett pedagogiskt perspektiv.

Argument för att inkludera datorspel ur pedagogisk synvinkel blir allt fler i och med att mera forskning görs inom ämnet. Datorspel kan fungera som motiverande faktor för elever som

annars inte läser skönlitteratur frivilligt. Vidare kan datorspel tänkas utveckla kreativiteten då det ger oss erfarenheter vi annars inte hade tillgång till och det är utgående från våra tidigare erfarenheter vi utgår från i kreativa processer. Dessutom kan datorspel ses som en form av lek som i likhet med leken utvecklar olika typer av färdigheter, exempelvis problemlösning och finmotorik.

Vidare har jag jämfört den nuvarande läroplanen med den kommande och hävdar att de nya läroplansgrunderna i större utsträckning stöder inkluderandet av datorspel i undervisningen. Argumentationen kring det här resonemanget finns i kapitel 6.1.3 men i korthet finns det fyra områden som stöder inkluderandet av datorspel: multimodalitet, teknologi, lärande utanför skolan samt, helt konkret, förekomsten av ordet spel i de nya läroplansgrunderna. Den lärare som önskar ta in datorspel i sin undervisning där det är motiverat finner stöd för det i läroplanen.

Ett intresse för IKT sker även på lokalt håll i fråga om lärarutbildningen vid Pedagogiska fakulteten vid Åbo Akademi i Vasa. Inom projektet DiDiDi, *Didaktiska Dimensioner i Digitalt lärande*, finns en rad delprojekt som alla berör IKT även om ingen fokuserar på datorspel i nuläget. Därmed kan man tänka att det är en tidsfråga om när forskning på området datorspel och inläring kommer att ske vid det universitet som i nuläget står för all lärarutbildning på svenskt håll i Finland. Den här avhandlingen påskyndar hoppeligen den utvecklingen.

## **8.1 I avhandlingens slutskede**

Kapitlet redogör för avhandlingens trovärdighet och tillförlitlighet, skribentens intryck i avhandlingens slutskede diskuteras samt förslag på vidare forskning presenteras.

### **8.1.1 Trovärdighet och tillförlitlighet**

Eftersom min avhandling är teoretiskt uppbyggd och därmed saknar en empirisk del kan man tänka att såväl trovärdigheten som tillförlitligheten är hög eftersom det är lättare hänt att små misstag förekommer i undersökningen än i den teoretiska delen. Jag har strävat till en

hög trovärdighet genom att hänvisa till källorna på ett systematiskt vis. En text är inte statisk utan påverkas av läsaren och den kontext hen befinner sig i (Hellspong & Ledin, 1997). Då jag dragit slutsatser har jag samtidigt konsekvent referat till källorna så att även en annan läsare i motsvarande vetenskapliga kontext kunde tänkas dra motsvarande slutsatser. Eftersom jag är personligt engagerad i ämnet har jag även kontinuerligt arbetat med att min personliga åsikt inte ska skina genom för att öka tillförlitligheten. Vidare har jag tydligt markerat de avsnitt där mina egna resonemang framförs. Genom att utgå från tidigare fakta och att se på omvärlden genom olika begrepp, något som kännetecknar kritisk teoretisk analys, har jag skapat modeller för ett nytt perspektiv på kvinnors spelande.

### 8.1.2 Avslutande kommentarer

En teoretiskt förankrad avhandling visade sig vara en god utgångspunkt i relation till temat. Det spellabb jag hade kunnat erbjuda flickorna hade inte varit på en sådan nivå som jag inledningsvis önskat. Att göra en teoretisk avhandling var därför ett logiskt beslut då teorin jag utgick från var så mångsidig och inte hade en tydlig förankring i den verklighet jag verkar inom, det vill säga det svensktalande Finland. Den teoretiska bas jag nu skapat kan utgöra en god grund för vidare forskning, en väg jag överväger att vandra i framtiden.

### 8.1.3 Förslag till vidare forskning

Forskningen har nu bekräftat att det finns en stigmatisering av flickors och kvinnors spelande. Nästa logiska steg vore att undersöka hur man kunde förändra den norm som resulterar i att många kvinnliga spelare håller sitt intresse hemligt. Inom den pedagogiska forskningen kunde man tänka att skolans ansvar i den här frågan kunde undersökas.

*World of Warcraft* är ett stort spel inom MMORPG-genren och mycket forskning har gjorts kring spelet, även på pedagogiskt håll. En nykomling har nu gått förbi *World of Warcraft* i spelarantal: *League of Legends*. År 2012 hade *League of Legends* 32 miljoner spelare som var aktiva varje månad och spelet har fortsatt att växa. Eftersom spelet inte har lika många år på nacken som *World of Warcraft* har inte forskare hunnit bekanta sig med *League of*

Legends i lika stor mån. Eftersom spelet tilltalar även finländska ungdomar kunde det vara skäl att undersöka spelet ur ett pedagogiskt perspektiv.

## Litteraturförteckning

Alatupa, S. Karppinen, K. Keltikangas-Järvinen, L. Savioja, H. (2007). *Koulu, syrjäytyminen ja sosiaalinen pääoma – Löytyykö huono-osaisuuden syykoulusta vai oppilaasta?* Sitran raportteja 75

Anderson, C A. Gentile, D A. Buckley, K E. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*. Oxford University Press

Bell, J. (1993). Introduktion till forskningsmetodik. Studentlitteratur

Bjar, L. (2006). Språket är huset vi bor i. Ingår i Bjar, L. (red.) 2006. *Det hänger på språket!* Studentlitteratur

Brink, L. (2006). Om läsande och boksamtal under mellanåren. Ingår i Bjar, L. (red.) 2006. *Det hänger på språket!* Studentlitteratur

Curtis, A. (2003). Lek i olika kulturer och uppväxtmiljöer. Ingår i Moyles, J R. (red.) 2003. *Släpp in leken i skolan!* RUNA

Consalvo, M. (2008). Crunched by Passion: What Game Developers and Workplace Challenges. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts Institute of Technology

Danius, S. Sjöholm, C. Wallenstein, S-V. (2012). Inledning. Ingår i Lindstrand, F. Selander, S. 2012. *Estetiska lärprocesser*. Studentlitteratur

DiDiDi. (2014a). *Projektinformation – Syfte och Bakgrund*. Hämtad från <http://didi.fi/projektinformation/syfte-och-bakgrund/> 17.02.2014

DiDiDi. (2014b). *Projektinformation – Projektparter*. Hämtad från <http://didi.fi/projektinformation/projektparter/> 17.02.2014

DiDiDi. (2014c). *Delprojekt – Pekplattans pedagogiska potential*. Hämtad från <http://didi.fi/delprojekt/pekplattans-pedagogiska-potential/> 17.02.2014

DiDiDi. (2014d.) *Delprojekt – Talking Tools*. Hämtad från <http://didi.fi/talkingtools/> 17.02.2014

Denner, J. Campe, S. (2008.) What Games Made by Girls Can Tell us. Ingår i Kafai, Y B. Heeter C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts Institute of Technology

Flanagan, M. Nissenbaum, H. (2008). Design Heuristics for Activist Games. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts Institute of Technology

Fullerton, T. Fron, J. Pearce, C. Morie, J. (2008). Getting Girls into the Game: Toward a “Virtuous Cycle”. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts Institute of Technology  
Gee, J P. 2007. *What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy*. Palgrave

Gee, J P. Hayes, E R. (2010). *Women and gaming – The Sims and 21<sup>st</sup> century learning*. Palgrave

Gundem, B B. (1997). Läroplansarbete som didaktisk verksamhet. Ingår i Uljens, M.(red.) 1997. *Didaktik*. Studentlitteratur

Gustavsson, M. (2012). *Jämställdhetsarbete i praktiken. Erfarenheter från andra stadiets utbildning på svenska*. Utbildningsstyrelsen

Gruber, R. (2011). World of Warcraft. Ingår i Alexandersson, M. Hansson, T. (red.). 2011. *Unga nätmiljöer. Nya villkor för samarbete och lärande*. Studentlitteratur

Hayes, E. (2008). Girls, Gaming, and Trajectories of IT Expertise. Ingår i Kafai, Y. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts Institute of Technology

Heeter, C. Winn, B. (2008). Gender Identity, Play Style, and the Design of Games for the Classroom Learning. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts Institute of Technology

Heilä-Ylikallio, R. (2011). Vad är Intelligent på tangent? Ingår i Heilä-Ylikallio, R. Häggblom (red.), J. 2011. *Intelligent på tangent*. Pedagogiska fakulteten. Vasa

Hellspång, L. Ledin, P. (1997). *Vägar genom texten. Handbok i brukstextanalys*. Studentlitteratur

Hellström, A. (2011). IT i två skolklasser. Ingår i Alexandersson, M. Hansson, T. (red.). 2011. *Unga nätmiljöer. Nya villkor för samarbete och lärande*. Studentlitteratur

Henkel, K. Tomicic, Marie. (2009). *Ge ditt barn 100 möjligheter istället för 2 – om genusfällor och genuskrux i vardagen*. OLIKA

Hislam, J. (2003). Könsskillnader i barns lek och val av lekar. Ingår i Moyles, J R. (red.) 2003. *Släpp in leken i skolan!* RUNA

Hughes, K. (2008). Design to Promote Girls' Agency through Educational Games: The Click! Urban Adventure. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts Institute of Technology

Ito, M. (2008). Gender Dynamics of the Japanese Media Mix. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts Institute of Technology

Jank, W. Meyer, H. (1997). Nyttan av kunskaper i didaktisk teori. Ingår i Uljens, M. (red.) 1997. *Didaktik*. Studentlitteratur

Kafai, Y B. (2008). Gender Play in the Tween Gaming club. Ingår i Kafai, Y B, Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts Institute of Technology

Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. (2008). Preface: Pink, Purple, Casual, or Mainstream Games: Moving Beyond the Gender Divide. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts Institute of Technology

Kaihovirta-Rosvik, H. Østern, A-L. Heilä-Ylikallio, R. (2011). Estetiska ingångar till fiktionsläsning – en studie i utveckling av didaktiska modeller. Ingår i Smidt, J. Tønnesen, E S. Aamostbakken, B. (red.) 2011. *Tekst og tegn – Lesing, skriving og multimodalitet i skole og samfunn*. Skrivesenteret

Kansanen, P. (1997). Vad är skolpedagogik? Ingår i Uljens, M. (red.) 1997. *Didaktik*. Studentlitteratur

Kelleher, C. (2008). Using Storytelling to Indicate Girls to Computer Programming. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts Institute of Technology

Kennedy, H W. (2002). *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*. The International Journal of Computer Game Research. Volym 2, Nr. 2, December 2002



Kulbrandstad, L I. (2006). Läs- och skrivpraxis framför dataskärmen. Ingår i Bjar, L. (red.) 2006. *Det hänger på språket!* Studentlitteratur

Laurel, B. (2008). Notes from the Utopian Enteprenuer. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming.* Massachusetts Institute of Technology

Lazzaro, N. (2008). Are Boy Games Even Necessary? Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming.* Massachusetts Institute of Technology

Lehtonen, S. (2013). *Girls transforming – Invisibility and Age-Shifting in Children's Fantasy Fiction Since the 1970s.* Critical Explorations in Science Fiction and Fantasy

Liberg, C. (2006). Elever som textresurser mötet med skriftspråkliga världar. Ingår i Bjar, L. (red.) 2006. *Det hänger på språket!* Studentlitteratur

Lin, H. (2008). Body, Space, and Gendered Gaming Experiences: A Cultural Geography of Homes, Cybercafés, and Dormitories. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming.* Massachusetts Institute of Technology

Lindberg, B. (2014). Visuell didaktik – marginalisering eller expansion? Hämtad från [http://www.gu.se/digitalAssets/1300/1300203\\_Visuell\\_didaktik\\_marginalisering\\_eller\\_expansion.pdf](http://www.gu.se/digitalAssets/1300/1300203_Visuell_didaktik_marginalisering_eller_expansion.pdf) 04.04.2014

Lindqvist, G. (2002). *Lek i skolan.* Studentlitteratur, Lund.

Martins, N. Williams, D C. Harrison, K. Ratan, R A. (2009). *A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games.* Springer Science. Hämtad från <http://link.springer.com/article/10.1007/s11199-009-9682-9#page-1> 16.04.2014

Molloy, G. (2007). *När pojkar läser och skriver.* Studentlitteratur

Nikolajeva, M. (1998). *Barnbokens byggklossar*. Studentlitteratur. Lund.

Nykvist, A. (2012). *DiDiDi spelar dagens melodi*. Meddelanden från Åbo Akademi. Nr. 11

Elektronisk version, hämtad från

[http://web.abo.fi/meddelanden/forskning/2012\\_11\\_dididi.sht](http://web.abo.fi/meddelanden/forskning/2012_11_dididi.sht) 17.02.2014

Pelletier, C. (2008). Gaming in Context: How Young People Construct Their Gendered

Identities in Playing and Making Games. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y.

*Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts

Institute of Technology

Prensky, M. (2006). *Don't Bother Me Mom – I'm Learning!* Paragon House

Reichenberg, M. (2006). Att läsa mellan och bortom raderna. Ingår i Bjar, L. (red.) 2006. *Det*

*hänger på språket!* Studentlitteratur

Selander, S. Kress, G. (2010). *Design för lärande – ett multimodalt perspektiv*. Norstedts

Smith, P K. (2003). Leken och hur den används. Ingår i Moyles, J R. (red.) 2003. *Släpp in leken i skolan!* RUNA

Smith, D W. (2013). *Phenomenology*. Hämtad från

<http://plato.stanford.edu/entries/phenomenology/> 09.04.2014

SOU. (2010:99). *Flickor, pojkar, individer – om betydelsen av jämställdhet för kunskap och*

*utveckling i skolan*. Slutbetänkande av Delegationen för jämställdhet i skolan. 99. Elektronisk

version, hämtad från: <http://www.regeringen.se/sb/d/14038/a/158427> 08.01.2014

Sourander, A. (2014). *Ny lärarutbildning aktuell*. Vasabladet, 02.04.2014, Nr. 77.

Sundberg, S. (2007). Kontroll över konsolen. Svenska Dagbladet. Elektronisk version, hämtad från [http://www.svd.se/kultur/kontroll-over-konsolen\\_350972.svd?maxcount=10&offset=30](http://www.svd.se/kultur/kontroll-over-konsolen_350972.svd?maxcount=10&offset=30) 2.10.2013

Sundén, J. Sveningsson, M. (2012). *Gender and Sexuality in Online Game Cultures. Passionate play*. Routledge

Taylor, T L. (2008). Becoming a Player: Networks, Structure, and Imagined Futures. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts Institute of Technology

Uljens, M. (1997). Grunddrag till en reflektiv skoldidaktisk teori. Ingår i Uljens, M. (red.) 1997. *Didaktik*. Studentlitteratur

Utbildningsstyrelsen. (2004). Grunderna för läroplanen för den grundläggande utbildningen.

Utbildningsstyrelsen. (2012). Utkast till grunderna för läroplanen för den grundläggande utbildningen 2014. Elektronisk version, hämtad från [www.opph.fi/download/146138\\_SV\\_Utkast\\_till\\_grunderna\\_for\\_lp\\_2014.pdf](http://www.opph.fi/download/146138_SV_Utkast_till_grunderna_for_lp_2014.pdf) 07.02.2014

Vygotskij, L S. (1995). *Fantasi och kreativitet i barndomen*. Daidalos

Williamson Shaffer, D. (2006). *How Computer Games Help Children Learn*. Palgrave

Wood, J. 2004. *Open Minds and a Sense of Adventure: How Teachers of Art & Design Approach Technology*. International Journal of Art & Design Education, NSEAD

Yee, N. (2001a). *Gender-Bending*. The Daeadalus Project. Elektronisk version, hämtad från <http://www.nickyee.com/eqt/genderbend.html#5> 07.02.2013

Yee, N. (2001b). *Men and Women*. The Daedalus Project. Elektronisk version, hämtad från <http://www.nickyee.com/eqt/menwomen.html> 14.11.2013

Yee, N. (2003a). *The Demographics of Gender-Bending*. The Daedalus Project. Elektronisk version, hämtad från <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/print/000551.php> 07.02.2013

Yee, N. (2003b). *Identity Projection*. The Daedalus Project. Elektronisk version, hämtad från <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000431.php> 14.11.2013

Yee, N. (2004). *Through The Looking-Glass*. The Daedalus Project. Elektronisk version, hämtad från <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/print/000755.php> 07.02.2013

Yee, N. (2008). Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. Ingår i Kafai, Y B. Heeter, C. Denner, J. Sun, J Y. *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts Institute of Technology

Åkerlund, D. (2011). Ungas lärande i sociala medier. Ingår i Alexandersson, M. Hansson, T. (red.). 2011. *Unga nätmiljöer. Nya villkor för samarbete och lärande*. Studentlitteratur

## Bildkällor:



**Bild 1.** Se sida 12. Hämtad från <http://spinoff.comicbookresources.com/2013/11/04/jaimie-alexander-talks-wonder-woman-sif-spinoff/> 09.03.2014



**Bild 2.** Se sida 17. Hämtad från <http://www.moddb.com/mods/counter-strike-plan-of-attack/downloads/counter-strike-plan-of-attack> 17.03.2014



**Bild 3.** Se sida 18. Hämtad från <http://www.taringa.net/comunidades/gamers/27420/Consolas.html> 31.03.2014



**Bild 4.** Se sida 19. Hämtad från <http://www.talesofinterest.net/1987-legend-of-zelda-cheats-for-nes-emulator-and-nes/> 31.03.2014



**Bild 5.** Se sida 29. Hämtad från <http://squarefaction.ru/game/operation-flashpoint-dragon-rising#image-174478> 23.03.2014

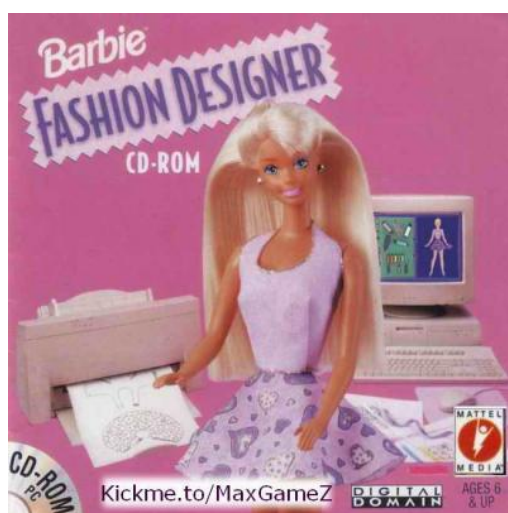


**Bild 6.** Se sida 31. Hämtad från <http://planetelderscrolls.ign.com/images/45145/PC/The-Elder-Scrolls-V-Skyrim/Concept-Art/Dragonborn-fanart> 25.03.2014

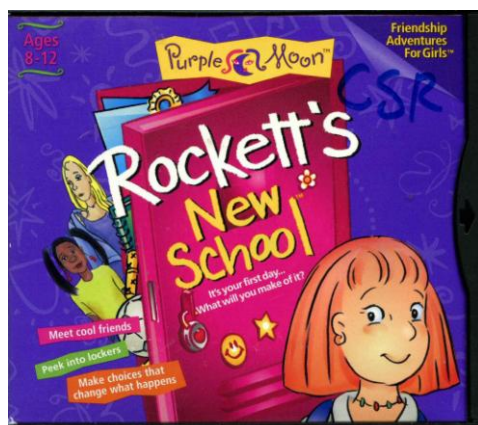




**Bild 7.** Se sida 35. Hämtad från <http://www.games-like-these.com/wp-content/uploads/games-like-age-of-empires-1.jpg> 25.03.2014



**Bild 8.** Se sida 40. Hämtad från <http://www.drivingadelorean.com/barbie-to-turn-you-into-a-fashion-designer.html> 19.08.2013



**Bild 9.** Se sida 40. Hämtad från <http://www.thestrong.org/online-collections/nmop/1/45/109.9744> 19.08.2013



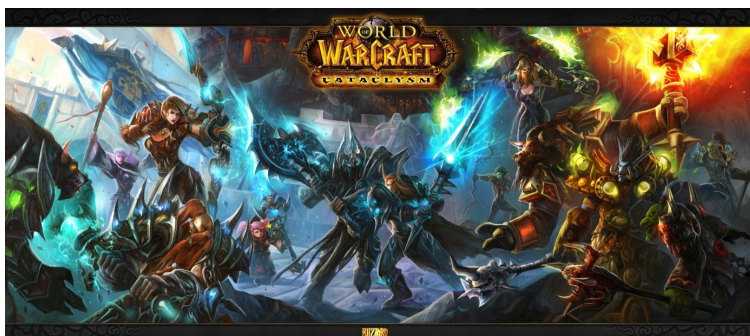
**Bild 10.** Se sida 43. Hämtad från

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/VideoGame/PokemonGoldAndSilver> 19.08.2013



**Bild 11.** Se sida 45. Hämtad från <http://www.hdwallpapersfan.com/wp-content/uploads/2013/03/Lara-Croft-Tomb-Raider-Underworld22.jpg>

30.09.2013



**Bild 12.** Se sida 54. Hämtad från <http://www.scanscave.com/wp-content/uploads/2014/01/wow-world-of-warcraft.jpg>

31.03.2014

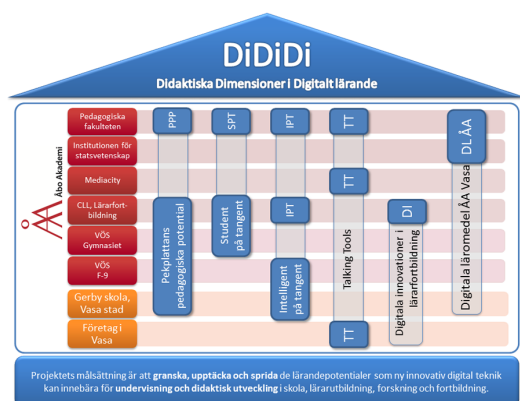




**Bild 13.** Kansanen, 1997, s 155. Se sida 71.



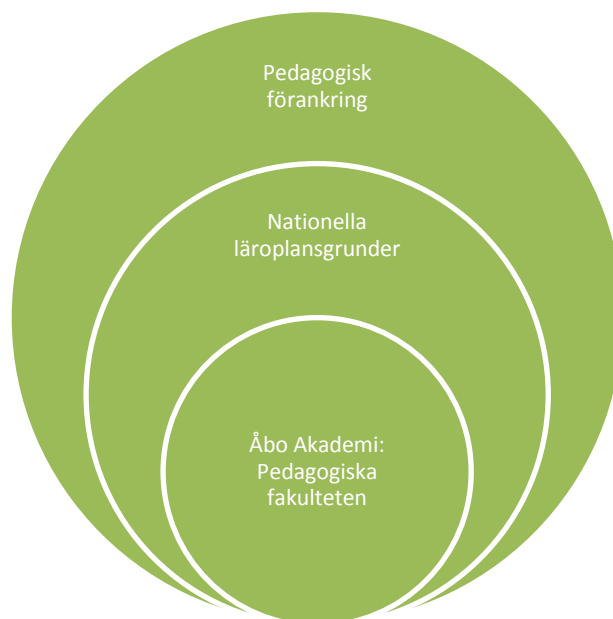
**Bild 14.** Se sida 85. Hämtad från <http://www.globalnerdy.com/2010/03/07/counting-down-to-seven-platformer-running-on-windows-phone-7/> 8.3.2014



**Bild 15.** DiDiDi, 2014. Se sida 98. Hämtad från <http://dididi.fi/projektinformation/huset/> 13.03.2014



**Bild 16. Ståhl, 2014.** Se sida 99.



**Bild 17. Ståhl, 2014.** Se sida 101.